

GAME SOFTWARE

本刊独家专访

日本游戏业巨头 中山及中村采访记

(特稿)游戏帝国走向崩溃的序幕

(攻略人行道)
盗墓者3(PS)
武装莺狮(SS)

(游戏研究所)
光明力量Ⅲ・冰壁邪神宫(SS)
私立法律学园(PS)
SD高达・G世纪(PS)
扣杀球场2(PS)

(格斗之书)
《月华剑士2》出招及系统
《KOF'98》连续技
《天草降临》招式的折与破

(每夜一游)
天诛　忍凯旋(PS)
龙与地下城合集(SS)

(彩版)
广井王子之我的成长
灵魂能力(ARC)
索尼克大冒险(DC)
太空战士Ⅷ(PS)

春节图书收藏大行动
十余种游戏书刊供选择
9999本《收藏纪念》免费赠送

1999
GAME 风景线
2

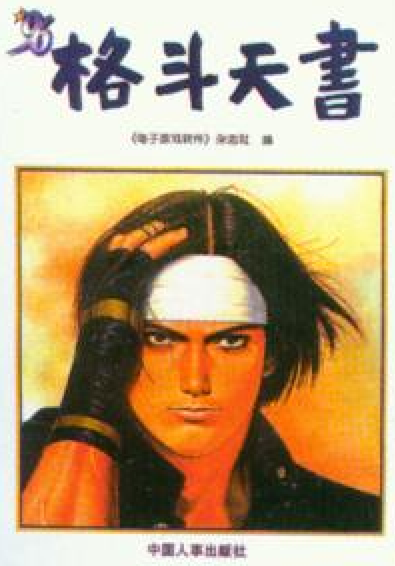
电子游戏软件

免费赠送：272面《收藏纪念》(非卖品)限量印刷9999本

春节图书收藏大行动

翻箱倒柜　绝版图书最少只有几十本

最后机会　十年后都成为骨灰级文物



'96格斗天书



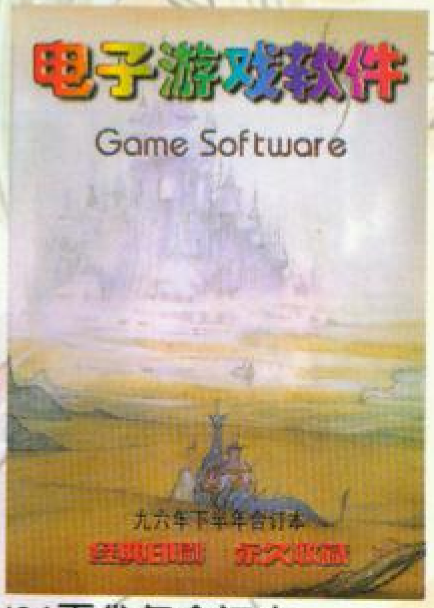
'97增刊



'98增刊



都市流行COOL



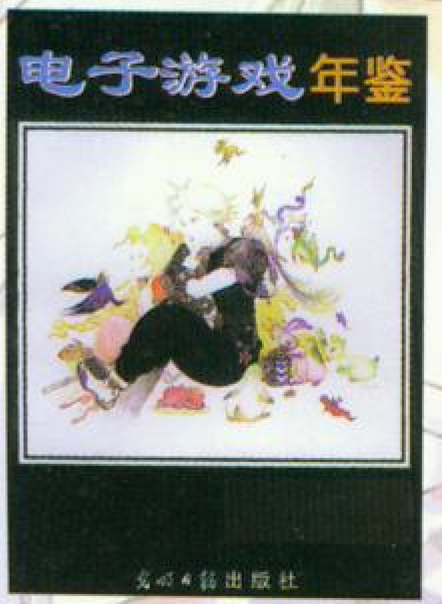
'96下半年合订本



'97上半年合订本



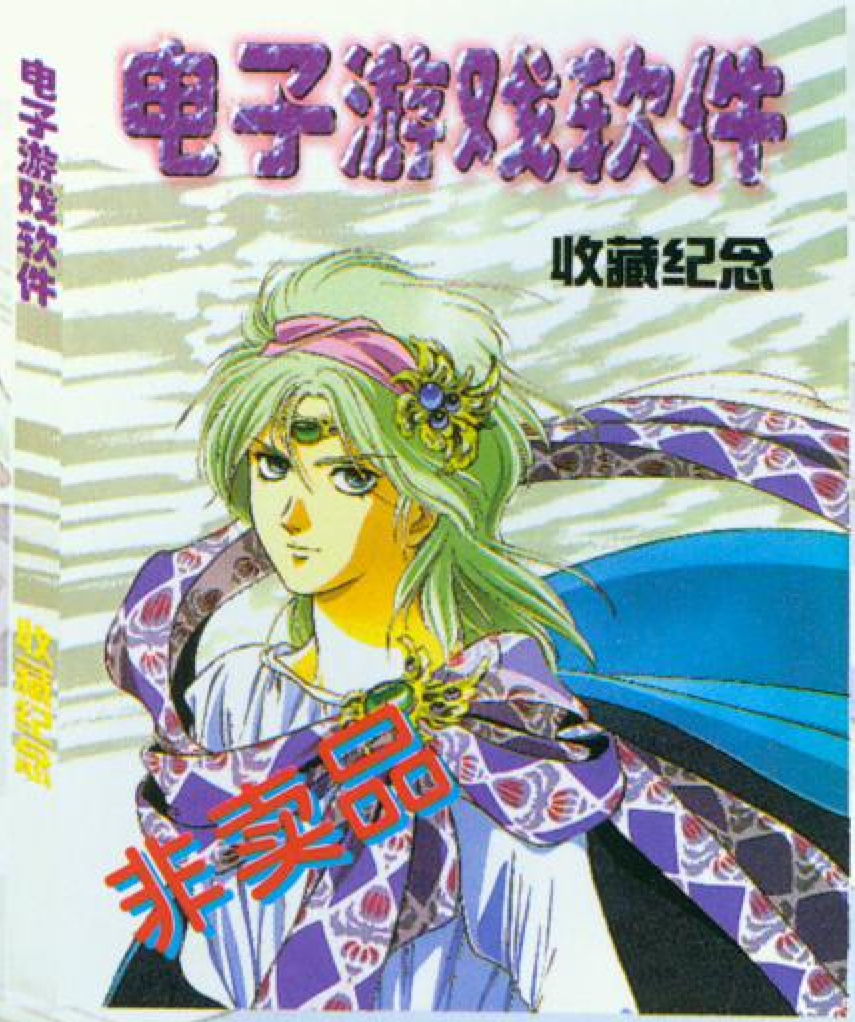
'97下半年合订本



电子游戏年鉴
96年上、下
97年上、中、下
98年上
（共6册，可分别购买）

每册25元
免邮费

注：以上图书价格在23-28元之间
为方便邮购，一律均价为25元。



内容：A、电子游戏业争霸战，全面介绍索尼、世嘉、任天堂尔虞我诈，虚实真假，风云翻覆，合纵联横的龙争虎斗史。B、购机大全：所有畅销游戏机及附设权威资料；游戏机简史，保养主机与软件须知，购机100问，游戏类型讲座等。

《收藏纪念》大32开，272面，70克胶版纸印刷，进口铜版纸彩封。

第一本《电软收藏纪念》，限量印刷9999本，收藏价值不言而喻。

免费索取《电子游戏软件收藏纪念》办法：

①凡邮购以上图书者，每购一册均可免费获赠272面《收藏纪念》一本。

②因每种图书数量有限，不可能满足所有读者的需求，故邮购以上图书者，除在汇款附言栏写明所购图书外，须注明如该书售完，另改订哪一本图书。（购买二本者须另填写一种或两种）

③《收藏纪念》限量印刷9999本。如已送完，杂志有权退还您的书款。杂志将在99年第2、3期上公布以上图书邮购相关信息，请留意收看。

④凡上面未列图书，均不赠送《收藏纪念》。

- 收藏活动日期：1999年2月1日—3月31日
- 即日起接受邮购汇款。杂志社将按到款顺序自2月1日起陆续寄发图书。
- 请将所购书名写在附言栏上，汇款地址：北京6129信箱发行部（100061）
- 联系电话：(010) 67152757

乱舞势力 特别版之 缱绻作品11号（A）



舞会上没一个男生邀请而被诸女生大送秋波的你怎么看也不会被我当成位boy哦，放心吧？！
（扮：《KOF》中之夏尔米一重庆商学院　张婷光，「乱舞POWER」：★★★）

兔子迈着轻快的步伐一蹿一跳地将威武的百兽之王一老虎“赶”走了，大家过年的压岁钱用来干什么了呢？真是惨啊，每天还要冒着凛冽的寒风和迟到被扣掉工资的“危险”奔走在京城的西东，而大家却可以在暖暖的室内干自己想干的事情，羡慕啊……

心情也许会随着大家扮演人物的photo的增多而好起来，但说实话每天总是面对这些格斗世界中的人物不免有些乏味，难道只有他（她）们才是你们心中的英雄吗？再次提醒一下大家：谨记“双百”方针哦！

再祝大家新春快乐，快快乐乐！

—SHADOW PHOENIX

（本版均为国内玩友扮演）





生日与穆先生和八云相同的你为何不选个有情调的地方拍照，而又与上期的拉尔夫一样潜入中国某家庭呢？
（扮：《真人快打》中之蝎子一上海开拓者工作室之翁大治，摄影“赵骐”，「乱舞POWER」：★★★½）



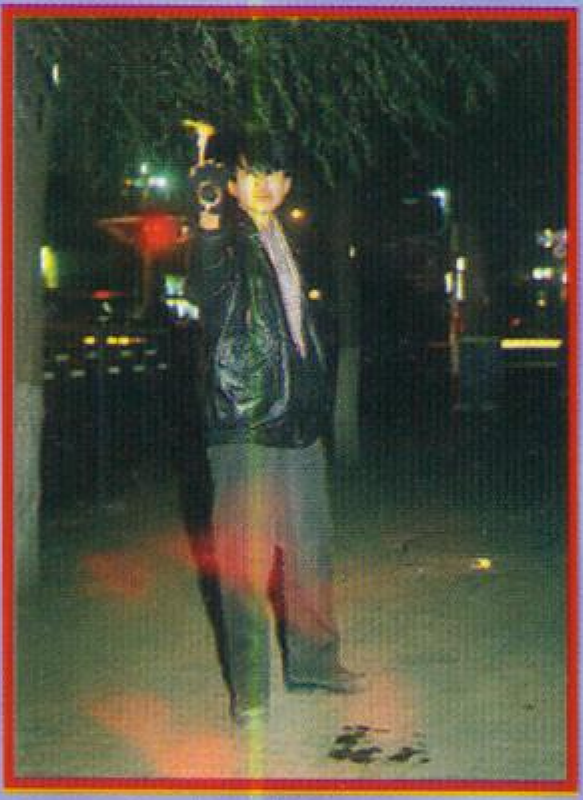
三位不同形像的SNK女英雄尽管扮得不是十分理想，但信中对本人“增肥”一事的关爱这里说声谢了！
（扮：《KOF》中之不知火舞，克里丝，布鲁玛丽一内蒙古包头市狂爱KOF的陈星，「乱舞POWER」：★★★½）







“寄生前夜”的故事是发生在纽约吧？这是那里的哪条河流呢？注意今后人物拍大一些。
（扮：《寄生前夜》一四川崇州　陈忠，「乱舞POWER」：★★½）



皮夹克、格子围巾、头型等等与草雉一点都不一样哦，你烧手的勇气让我SP想起了自己浴火重生的场面。
（扮：草雉京一吉林辽源　陈松田，「乱舞POWER」：★★½）



这种photo与picture的合体似乎有些违背本栏宗旨，特别是头部与身体的不协调。
（扮：《KOF》之八神庵与夏尔米之格斗情，广东清远阳山县　邬志伟，「乱舞POWER」：★★½）

Lizard man 理查德曼

战栗的绿鳞

使用武器：短剑和小盾
武器名：克希剑和盖姆盾
流派：基尤尔克斯（捷战神阿瑞斯流）
年龄：3岁
生日：不明
家庭背景：不明。伙伴有很多。
出生地：不明
身高：180cm
体重：86kg
血型：不明

成美那

一刀入魂娘

使用武器：先祖传下来的斩马刀
武器名：红雷
流派：成家式大刀术＋真行山临胜寺棍法
年龄：19岁
生日：11月3日
家庭背景：父亲·成汉明、母与弟弟都死了。
出生地：智异山，李氏朝鲜
身高：162cm
体重：48kg
血型：A型

Inferno 因菲尔诺





黄星京

灼热的志士

使用武器：中华刀
武器名：苍霜
流派：黄式大刀术
年龄：28岁
生日：8月8日
家庭背景：双亲都去世了，恩师是成汉明。
出生地：智异山／李氏朝鲜
身高：171cm
体重：62kg
血型：AB型

SOULCALIBUR

灵魂能力

这回用彩页为大家介绍几位“灵魂能力”的人物，这款游戏是NAMCO名作“魂之利刃”的续作。

NAMCO的CG技术一直是业界中的佼佼者，尤其是“魂之利刃”的片头CG更是令人荡气回肠，过目不忘。“灵魂能力”是“魂之利刃”的续作，在CG方面更进一步。杂志上不能让大家看到动态画面，那就来欣赏一下CG人物吧！



吉光

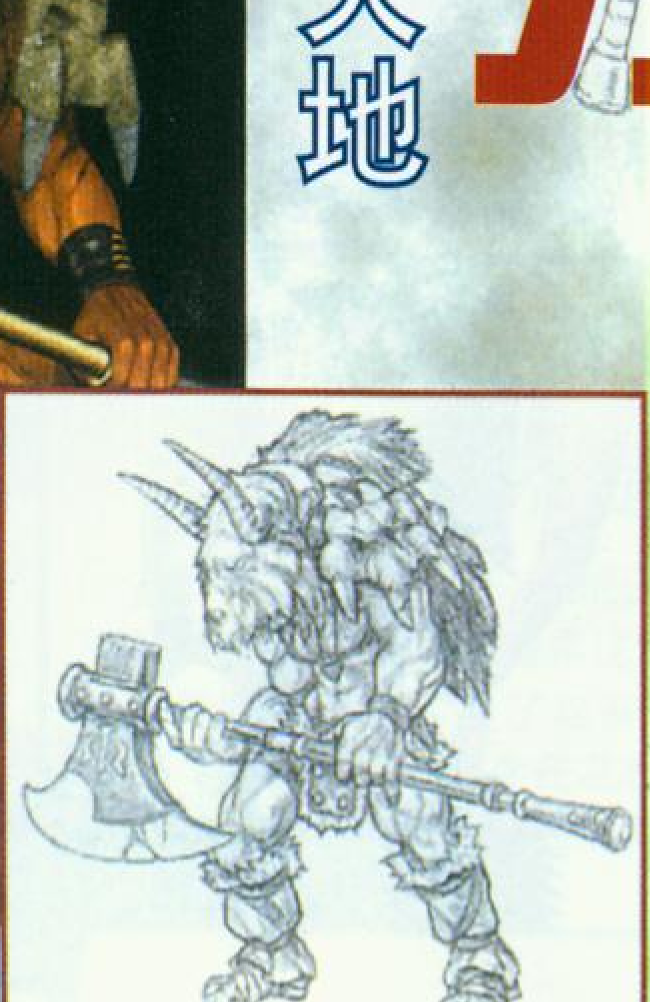
元祖机关忍者

使用武器：日本刀
武器名：名刀吉光
流派：卍忍术
年龄：不明
生日：不明
家庭背景：不明。一族的全员被虐杀。
出生地：不明
身高：170cm
体重：57kg
血型：O型

罗克 Rock

激震的大地





吏用武器：战斧
武器名：默示录
流派：自创流派
年龄：38岁
生日：12月14日
家庭背景：双亲的消息不明。印地安人收养的孤儿，被班格儿养育长大。
出生地：伦敦出生，新大陆成长。
身高：176cm
体重：85kg
血型：不明

齐格弗瑞德·施托芬 Siegfried Schtauffen

明日没灵魂



使用武器：茨韦猎手
武器名：安魂曲
流派：我流（自创流派）
年龄：19岁
生日：2月6日
家庭背景：母亲·玛卡莱特、父亲·弗雷德里克被他所杀
出生地：神圣罗马帝国
身高：165cm
体重：50kg
血型：A型

FF Ⅷ终于决定在99年2月11日发售！

特报

第10弹

由于目前距离FF Ⅷ的发售只有一段很短的时间，因此连这一次的报道在内，往后将会加强与FF Ⅷ有关的报道。至于本期要为大家介绍的，则是守护神的能力和角色的强化。



最终幻想Ⅷ

SQUARE　预定2月11日发售

因为魔法连结和特殊能力系统的导入，而使得战略性地位变得相当重要的召唤兽（G.F.），透过这次入手的情报，又确认了4个新面孔的存在。除此之外，有关于各召唤兽在进行魔法连结后所产生的增幅能力效果，在此也获得了进一步的确认。

本次所介绍的能力只是其中的一小部分，除此之外其他还有伴随着召唤兽的成长而变得更有效、更強力的能力。由于有关召唤兽和魔法连结的一切，在后面会有综合性的介绍，因此想要做进一步了解的读者，可以对该部分做一番仔细地阅读。



［主要能力］复活、属性防御、魔法连结（以下J）、药物知识等。●主要是以回复和复活等辅助系魔法为中心。

亚力山大



神圣的力量除了被拿来当做体力回复和复活等辅助系魔法使用外，它的攻击威力也不可小看。一击就能将邪恶魔物摧毁的神圣攻击魔法，相信在战斗中势必能发挥相当的作用。

GF





「最终幻想」系列初次登场，而且名字也很不容易念的“雷”之精灵。知能很高，擅长与魔力有关的能力。伴随着突然一闪的落雷出现后，接着会将积蓄在体内的电流做集中的释放。

［主要能力］魔力+10%、魔力J、雷魔法精制等。●由于大部分的主要能力都是用来增強魔力，因此以魔法为主的角色如果有它帮忙，那么威力……



凯茨克瓦特尔

● 关于「FFⅧ」的最新消息

「FFⅧ」的容量将由前作的3片CD，再度增加为4片CD。而且，就目前已知的情报，里面似乎沒有附有体验版CD。由此来看的话，想必「FFⅧ」的剧情一定相当壮大吧。不过，相对地价格方面也调高了一些。





［主要能力］死亡报告、魔法防御+10%、冷气魔法制造等。●虽然和其他的唤兽相比HP值可能比较低一些，不过能力方面却很強。除了冷气属性的魔法之外，成长之后还能记住提升能力等级的能力。



妖艳的冰之女王「希瓦」，她拥有即使是熊熊燃烧的熔岩，也能在瞬间加以冷冻的能力。和呈现两极化的伊夫里特一样，她在游戏中同样占有很重要的地位。虽然HP稍微低了一些，但持有的能力种类却很多，值得培养。

希瓦

【钻石之尘】



美丽的冰之女王，利用自己的力量将邪恶的东西加以解放







［使用特技］陆行鸟火焰等。●没有特殊能力，而且成长的概念不同。目前所获得的情报并不多，不过游戏只要使用“基萨尔野菜”这项道具就能使它出现。



之前曾为大家介绍过的陆行鸟，其实它的真正身份是「行陆鸟」。不过，本作另外也会出现真正的陆行鸟，相关情报请待后续报道。

自神圣力量所做出的审判

对强大的守护力
则是神的恩慧。



行陆鸟



【陆行鸟火焰】



只要给予野菜就会代替主人去攻击来袭的敌人！



起了一阵的大爆炸



守护神和特殊能力之间的关系是？

在此要为大家介绍，先前已经介绍完毕的伊夫里特和利维亚桑这2位唤兽的主要能力。在了解了这些守护神（G.F.）和特殊能力的存在之后，从下一页起将把目前为止已知的所有内容做再一次的检视与回顾。



利维亚桑

回复、支援魔法制造、魔法防御+20%等。



伊夫里特

突进、火炎魔法制造、属性攻击J和其他。

彻底了解有关于G.F.的一切

若能得到G.F.强大的力量可以算是万夫莫敌了。

由于目前距离"FFⅧ"的发售只有几天的时间，因此在这里要将以往所介绍过和战斗系统有关的所有知识做一番整理。其中，有关于魔法连结的部分相当重要，因为透过这项系统，角色将可以做各种不同的强化。另外，有关于G.F.的部分希望读者也能够仔细地去阅读。



进行G.F.的装备

唤兽（G.F.）也和角色一样，会随着反复的战斗而成长。不过，如果没有事先进行连结（装备）的话，那么将得不到任何的经验值。另外，战斗后所获得的AP（能力点数）值，将会加到事先所决定好的特殊能力上，因此要让哪一种能力提升玩家可自由决定。

注意

当队伍的某位角色正在装备某个G.F.时，其他的角色将无法装备相同的G.F.，这一点玩家一定要注意。



将诱得的魔法做有效的利用

在「Ⅷ」世界中，魔法可靠魔法诱取来从敌人的身上获得。诱得的魔法，虽然也可以如同以往一样当做攻击或是回复使用，不过除此之外另外还有一种活用的方法，那就是利用魔法的连结来提升角色的能力。如果从提升角色能力的角度来看的话，那么后者的魔法利用方法显然比较有利。另外，基本上诱得的魔法种类越多，那么可对应的场合也就越多。但是，魔法的诱取只有在G.F.学得魔法诱取的能力后才能使用。



在战斗中使用

召唤出G.F.后，在各种攻击方法实行之前，G.F.将会代替角色来承受敌人所给予的伤害。HP用尽的G.F.，如果不进行回复的话，那么就无法再进行召唤。



姓名栏上出现的是G．F．



角色的强化1

事先将已经诱得的魔法做好连结（即装备），然后为攻击或是防御加上魔法属性，如此也能对角色进行强化。连结时的魔法数量，可由玩家自由决定（最大数量为100）。但是依魔法数量的不同，所发挥出来的效果也就不一样。另外，魔法的连结基本上在任何时候都可解除。

有关于强化的举例说明

在此为大家做有关于强化的说明。首先，将火焰术（ファイア）连结到属性攻击上。如此一来，角色就能做带有火焰属性的攻击，而冷气属性的敌人碰到此种攻击时，就会受到比平常还要大的伤害。同样地，如果连结的是冰雪术，那么火焰系怪兽就会受到极大的伤害。



角色的强化2

本作的登场敌人，有些具有睡眠、毒、混乱等特殊攻击的能力。为了防止状态异常的发生，此时必须为状态防御加上魔法的连结才行。例如，为状态防御加上100个魔法的话，那么状态防御率就会变成百分之百。不过，如果是连结到攻击的部分的话，那么就会使敌人产生异常。

特殊能力一共有6个种类！

虽然可习得的特殊能力数目很多，不过如果以种类来加以分类的话，那么在理解以及整理时都会显得比较容易。

魔法连结特殊能力	角色将借由时魔法的连结而具备各式各样的特性
指令特殊能力	使魔法和魔法诱取等指令变得可以在战斗中使用
角色特殊能力	角色具备物理反击、伙伴掩护等方面的特殊能力
队伍特殊能力	只要1人进行魔法连结，队伍全员就具备有特殊的能力
G.F.特殊能力	借由G.F.能力来强化自身。HP和攻击力也能提升。
选单特殊能力	在选单画面上使用的能力。即使没有装备也可以使用。



角色的强化3

还有一种强化角色的方法，那就是提升角色的基本能力值。除了攻击力和防御力之外，其它象是敏捷性、回避率、命中率等，都可借由魔法连结的方式来提升一定的数值。换句话说，采用此种方法后，角色可以在不提升等级的情形下，另外借助基本能力值的提升来达到强化的目的。

上海参展 COLOR

本来没想到这次去上海参加展览会的收获能有这么大。但在KEN君和各届朋友的支持和帮助下，领会了作为记者能干些什么。上期已经在黑白页中介绍了展会的基本情况，无奈黑白的效果终究有限，这期利用彩页为大家介绍一些展会的情况，之后还会在“游戏新闻眼”中刊登对业界大佬的直击采访，请大家万勿错过。

第一篇 SNK记者招待会

SNK举办记者招待会的目的是要推销它的新产品“袖珍NG”，所以与会的人员都是高层领导。



正中是社长高桥良彦，两旁是各部门的部长。


高桥社长与SNK小姐。


高桥社长与海外贩售部的伊巴先生。


新闻发布会之后的酒会。

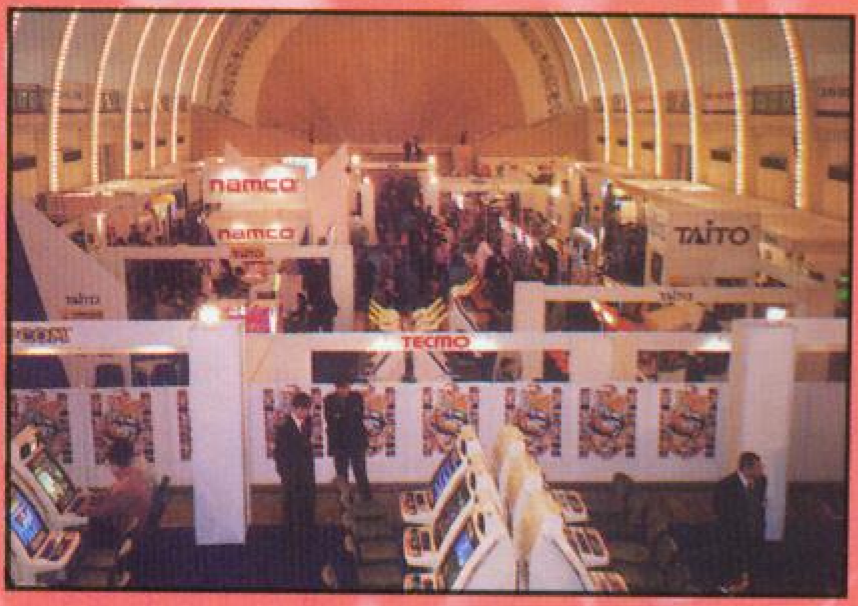

酒会上有许多好吃的东西，身穿印有「袖珍NG」标记的小姐在宣传公司的产品。

第二篇 展览会

本届展览会盛况空前——就国内而言，照了许多照片，用”傻瓜“机照的，不是很理想，勉強挑出一些较好的，请大家见谅。



展会开幕式上的剪彩仪式。


大厅内非常热闹。


NAMCO的社长和桥本总领事在南梦宫的展区内留影。

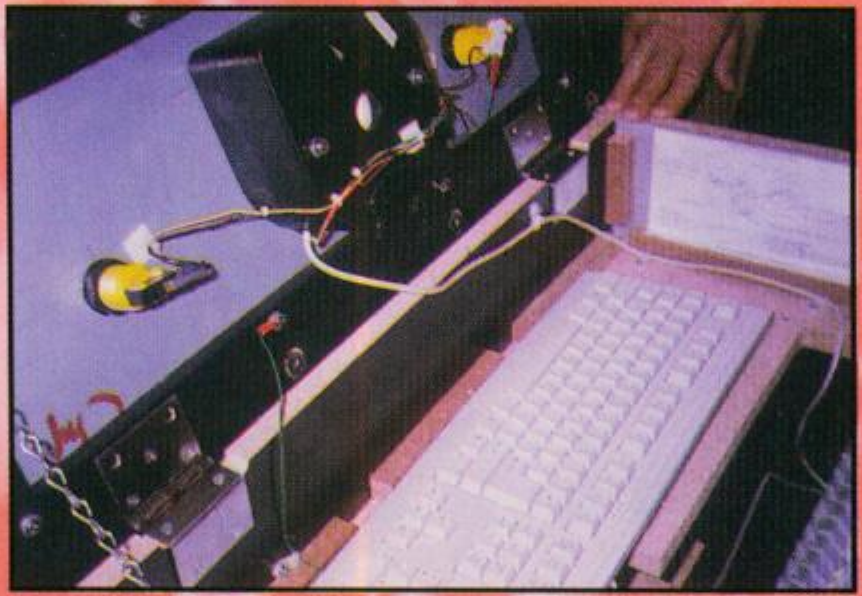


一进门就是SNK的展区，人非常多。


SNK用新基板制作的RAC“公路利刃”。

彩版介绍


赛车游戏是最吸引人的。


掀开街机的面板，见到的却是电脑！

第三篇 直击采访

多亏了KEN君的英文非常好，这次得以能够采访到与会的许多业界顶尖人物，这里先给大家看一下图片。


主持这次展会的JAMMA会长中山隼雄先生用英语接受本刊的采访。


NAMCO的中村雅哉社长是第一个接受本刊采访的日本业界高层领导。


这是美国游戏机协会的行政主管菲伊先生。


下午，CAPCOM的种本兼次先生也在本刊再三的请求下接受采访。

第四篇 电玩美少女

这次展览会也遵询了国际惯例，请了许多小姐为产品作宣传，引导参观者玩各种新鲜的游戏。记者请求小姐拍照时，所有的小姐都会用上海小姐特有的口气问：“为什么要拍照呀！”不过最终还是都爽快地答应了。



SNK小姐手持「袖珍NG」站在宣传台旁。


SNK的「拍立得」机器旁的引导小姐。


这是引导参观者使用SAMMY的「拍照俱乐部」的小姐。


这是TAITO的服务小姐，好象是北京人。

尾声

看过了以上的图片和介绍，大家对这次展览会的情况应该有了更具体的了解吧！今后如果再有类似的展览会，本刊还会为您做及时的现场报道。我们期待下次规模更大，参展厂商更多的电玩展览会的到来。



“我在从事我感兴趣的工作”

——大陆记者独家采访中村雅哉记实

本刊特派记者：KEN PINSER

采访到南梦宫的中村社长和世嘉的中山先生，是编辑部两位特派记者参加上海 AM SHOW 最大的目的。为此 KEN 和 PINSER 还分别向南梦宫与世嘉的中国分公司负责人联系，希望他们能够为采访提供方便，然而得到的回答几乎同出一辙：试试看吧！他们都是日本业界的高层人士，一般不轻易接受采访的，到时候看情形再说吧！

有鉴于此，两位特派记者也不得不做两手准备，打算在采访不许可的情况下，对两家公司中国分部的负责人进行访问——当然，效果肯定要大打折扣了！所以当小记们在会场中 NAMCO 的展台前，看到年届 80 却仍然精神矍铄的中村雅哉先生时，也就不管三七二十一地冲了上去。没想到，中村先生一点也没有架子，很爽快地表示愿意接受采访。于是 KEN 哇啦哇啦地叫 PINSER 赶紧过来：“这里已经搞定中村雅哉了！”，接着拍照片、接话筒、翻稿子……，中国电玩史上第一次对日本业界高层人士的采访，就这样开始了……



记者（以下简称记）：您好，中村先生，感谢您接受我们的采访。我们想提几个有关南梦宫的问题，希望您能够帮助回答。

中村雅哉（以下简称中村）：可以。

记：我们都知道在今年十月的东京游戏展上，南梦宫宣布将为世嘉的新主机 DREAMCAST 制作游戏，请问南梦宫在这个问题上的确切态度是什么？

中村：不知道你们想了解哪一方面呢？在这个合作的问题上，基本上是利用世嘉的硬件，南梦宫为其提供软件。

记：早先在世嘉土星的项目上，南梦宫也曾经表明加盟，但是直到最后也没有为土星做游戏。这一次会不会又是同样的情况呢？

中村：这次肯定参加。

记：推出的时间呢？

中村：大概要到明年吧（指 99 年，下同）！

记：如果为世嘉的新主机开发游戏，那么南梦宫还有没有可能为索尼的 PS 及后继主机开发游戏的计划？

中村：当然还会继续开发。但是从比重上来讲，我可能会 70% 投入于索尼的 PS，30% 投入于世嘉的 DREAMCAST。

记：请问南梦宫有没有参与索尼新一代主机的硬件开发工作？

中村：没有。这次恐怕不单单是南梦宫，其他公司好象也没有参加的。

记：是不是可以说索尼 PS2 主机是完全由自己进行开发工作的呢？

中村：也可以这样认为吧！不过他们对我们很寄予希望，希望我们这次能够参加。

记：那么南梦宫的态度是不是有可能转变呢？

中村：我们是根据索尼的具体要求，根据具体情况再做决定。

记：南梦宫有没有在世嘉新街机底板 NAOMI 上开发软件的意向呢？

中村：那就要等两家公司谈了以后才能知道啊！

记：南梦宫这次能够为世嘉开发软件，是不是其中有技术交换的因素在起作用？即世嘉将自己的硬件技术转让给南梦宫，用以换取南梦宫软件上的支持？

中村：因为世嘉的社长已经跟我谈了好几次，说这次南梦宫要是不参加，也许世嘉的新主机就不会成功。所以在他的再三要求下，南梦宫才决定加盟。

记：原来如此！真是出人意料！！中村社长，南梦宫和世嘉都在中国发展了几年，上海南梦宫的整体情况是比较好的，那么南梦宫还有没有进一步在中国大陆发展的计划？

中村：这是当然的。

记：南梦宫对培养大陆的软件开发人员有没有什么设想？

中村：对这个项目很感兴趣。

记：南梦宫有没有可能投资在大学里开设相应的科目来培养有关的人才？

中村：有这个设想。

记：是不是会在近 2、3 年内实现呢？

中村：也许不用 2、3 年，基本上到明年便可以具体化。

记：我们都知道南梦宫购买了日本最大的电影公司日活，同时也有说法称南梦宫要制作全 CG 的电影，不知道中村社长在这方面能否透露一些情况？

中村：在这个项目上南梦宫已经花费了 100 亿日圆。基本上最快在明年年底、最慢在后年年初可以推出市场。

记：南梦宫在中国市场运作时有没有感到困难？

中村：当然，说到在经营和运作上存在的困难，那个问题肯定存在。

记：那这是不是说上海的分公司目前还暂时不考虑盈利的问题，而是把重点放在先创立南梦宫的品牌上面呢？

中村：目前上海南梦宫已经有自己的利润。不过作为日本南梦宫的社长来说，我对这个事业的投入不单是追求利润，而是从事一项愉快的工作，我是把它当作兴趣在做。我认为如果做工作感到不愉快或没有热情的话，我就不会去干那件事情。因为你感到这份工作有兴趣、有前途，那才会有利润可图！

记：再次感谢中村先生接受我们的采访，中国有很多玩家都是从小就很喜欢玩南梦宫的游戏，我们期待着能够玩到南梦宫更新、更好的游戏！

中村（笑）：谢谢！

版权！版权！！还是版权！！！

——大陆记者独家采访中山隼雄纪实

本刊特派记者：KEN PINSER



如果说采访中村雅哉凭的是青年人的锐气，那么能够采访到世嘉前总裁中山隼雄就真的有点戏剧性了。就在我们结束对中村雅哉先生的采访，提着器材不知道该往哪儿转的时候，中山先生与我们擦肩而过。龙哥双手提着大包小包，看着中山隼雄从身边经过，急得双脚乱跳，口里大叫着让 KEN 截住中山先生，而中山隼雄在仔细看过两人的名片之后，也就欣然同意接受采访。与中村雅哉所不同的是，中山先生并没有就近坐下立即接受采访，而是带着我们穿大街过小巷，转了好几个弯儿来到他在展览中心的舒适气派的临时休息室，从而使我们获得了此行最佳的一次录音效果。当然，从此我们也可以看出世嘉为何会与南梦宫有着矛然不同的风格了。

中山隼雄（以下简称中山）：你们想问一些什么问题呢？

记者（以下简称记）：我们有不少的问题想问。首先，我们感到非常兴奋，因为这是中国的电玩杂志记者第一次正式采访到日本业界的……怎么说呢？……高层人士，我们真是非常的感激。谢谢您！

中山：这是应该的。

记：我们有些有关于世嘉和……

中山（微笑）：和 JAMMA？日本娱乐设备协会？

记：对，世嘉和 JAMMA 的一些问题想问您。第一个问题就是……（深吸一口气，想着自己正面对着日本业界数一数二的大腕，正在翻开历史的新一页，心里突然充满了豪迈）JAMMA 为什么选择中国、尤其是中国的上海召开这样的展览会？因为我们都知道，世嘉在中国的北京有合资企业世嘉华瀚，为什么这次展览会不放在北京而要放到上海来？

中山：第一个原因呢……我们认为从中国的整体情况来看，上海是最先进的城市，上海……我不知道该怎么说……具有非常优越的商业环境。当然你知道，北京是中国的首都，所以我们必须先在北京开始我们的事业。但是，我们有很多在香港的业务需要打理，而上海与香港更为接近。这也是我们选择上海的另一个原因。

记（笑）：我们理解。

中山：不管怎么说，从经济的角度来讲，上海的实力更强，上海的市民也更愿意花钱去玩游戏，或进行类似的消费。此外，上海这些高楼和近几年的变化也给我留下了很深刻的印象。七、八年

前我来过上海一次，与那时候相比，上海实在是改变了很多。

记（作得意状）：是。

中山：谈到为什么我们要选择中国……你知道，第一届亚洲游戏展是在香港举办的，第二届在新加坡，第三届我们选择了中国，因为中国的市场很大。其实，日本的游戏展本身就很有吸引力，如 JAMMA SHOW、TOKYO GAME SHOW 等，每一次都吸引了不少海外的参观者。但是我们非常想将我们的产品推广到整个亚洲市场上。亚洲目前的经济有点不景气，所以我们更想介绍更多的商业机会给亚洲其他的合作伙伴。

记：我们明白了。您刚才说，上海在商业上的地位比较优越，比北京等城市更好，那是否意味着世嘉或者 JAMMA 对上海市场的兴趣比对其他城市的兴趣更大？

中山：我们并不是仅仅选择上海一个城市，还可以在北京、大连等其他的城市中展开我们的商业活动——只要有商机，我们就会去。为了建立一个好的开端，我们选择了上海，但这并不意味着我们只选择上海。只要有机会，我们还有许多地方可去。

记：我们知道在日本有很多游戏展，不单单是业务用主机展，还有如东京游戏展之类的展览。今天我们这里展出的是街机，JAMMA 或者世嘉有没有在上海、或者中国其他的城市举办家用游戏展览的可能性？

中山：我不知道。JAMMA 仅仅是一个行业内的协会，尽管也包括一些家用游戏的范畴。不过其他的展览一般都是由软件部门举办的，他们并不开发和生产硬件，这是有所不同的。也许，今后那些家用游戏软件商们会有兴趣来这里开办展览会或是商谈业务，但是这里又牵涉到另外一个话题：中国在版权方面的问题很多，版权法相当脆弱。如果政府能够保护版权，我们就不用担心盗版的问题，当然那样的话，很多人就都会来了。所以，如果中国真的想发展商业，特别是娱乐业——包括电影、录象、家用游戏等等，第一件非常重要的事就是建立健全版权法。那是最要紧的事。

记：所以您认为如果中国在版权法方面没有进一步的加强，日本业界就没有在中国进一步发展的愿望？（中山试图回答但是被打断了）是不是也可以这样说，只有中国加强了版权法、动了真格的，日本业界才会真正关注中国市场？

中山：当然。不单单是日本，美国等其他国家的商人都是如此。除了版权问题以外，中国的海关关税也比较高，所以有些商人为了谋取高利而偷税。但是我是正当的商人，不会干这样的事，那样不好。

记：那是。接下来的问题是有关于世嘉的，我们每一个人都在关注着世嘉的新主机“DC”，您对她是怎么看的？

中山：我个人认为，到目前为止，世嘉 DC 是最强大、最完善的游戏平台。人们经常说，好软件是最重要的，但是如果你没有一个好的平台，就不能作出好的软件。当然有时可以说，也许硬件并不是那么出色，不过可以用优秀的软件作补充。但是通常的看法则是：如果你有非常出色的硬件，你就可以开发出非常优秀的软件。

记（心里有点犯嘀咕，但是嘴上没说，神态依旧自如挥洒）：是，您说的完全正确。接下来的问题是：我们知道这一回南梦宫要和世嘉发生点关系了，他们将为世嘉 DC 开发游戏软件。这将会是怎样操作的？（见中山面有不解，记者连忙解释）比如在世嘉土星的时代，南梦宫也说要加盟，但是非常不幸的是他们到底什么也没有做。这一次，南梦宫真的要为世嘉做游戏了吗？

中山：这次南梦宫保证过，要把他们最好的游戏移植到世嘉 DC 上。

记（追问道）：比如“铁拳”或者“魂之利刃”？

中山：我记不太清名字了，应该是“魂之利刃”之类的吧！

记：“魂之利刃”？

中山：“魂之利刃”！

记：这次世嘉是否“用硬件换软件”，以硬件技术上的支持换取南梦宫软件上的支持？（见中山先生又面有不解，再次解释道）就是说南梦宫答应给世嘉提供软件，世嘉则用硬件技术加以交换？

中山：呃……世嘉有一块新的街机底板，我们称之为 NAOMI，我们向南梦宫提供了有关的技术支持。我不知道——他们并没有告诉我们南梦宫是否将为 NAOMI 制作一些特别的游戏，但是他们从我们这里买走了 45 块 NAOMI 底板。可以肯定的，是南梦宫正在研究 NAOMI……

记（没有听清）：南梦宫正在研制 NAOMI 游戏？

中山：正在研究——不是研制，是研究——NAOMI。至少，他们从我们这里买走了 45 块底板，可以肯定的是这次他们非常认真。一块两块底板，也许不那么认真，但是 45 块底板……那可是很大的一笔开销，所以这次他们一定是认真的。

记：我们知道索尼正在开发 PS2……

中山（面有得色）：PLAY STATION2，我们知道。

记：是，您当然知道。问题在于，如果 PS2 出现的话，世嘉将如何迎战？

中山：我不知道……世嘉始终是领导者。PS2 也许在明年？或者是后年推出？我们还不清楚。我们现在只是等待着它的出现，届时如果我们手中有了非常好的游戏软件，那么……（作狡诈状）

记：是。那么现在还有那些大软件商加盟世嘉了？

中山：到现在为止，差不多所有的软件商都加盟了，除了史……

记（紧追）：史克威尔？

中山：史克威尔。

记：除了史克威尔以外的所有厂商？

中山：除了史克威尔。

记：ENIX 也已经加入了？

中山（微笑点头，含而不语）：……

记（大悟）：啊，我明白了。下面一个问题是……对不起，我有点激动……您如何看待中国市场？

中山：中国市场取决于中国经济的发展状况。举例来说，现在的街机游戏，若按照目前中国的价格，玩一次大约等于 30 日圆，但是在日本至少要 100 日圆，而机器的价格倒是一样的，你明白了吗？如果我们要在这个行业内有所发展，那么这个价格至少要涨到相当于 50 日圆才算合理。

记（若有所悟）：是这样……

中山：也许 50 日圆，差不多可以赶上我们的要求了。

记：我有点明白了。我们知道世嘉土星在中国也有销售，而且有代理商……

中山（打断记者的问题）：是啊，太多盗版了，差不多都是盗版。

记（尴尬地苦笑）：是，差不多都是盗版……那个……世嘉有没有兴趣再次把 DC 引进中国市场呢？

中山：当然，如果人们有购买能力的话，我们当然会出口。不过你知道，也许硬件上没有什么盗版，但是软件却有人盗版，而我们是通过软件来赚钱的。我想人们也许应当明白，为了制作一个非常优秀的游戏软件，通常都是要花费很多钱的。比如史克威尔，他们的 RPG 投资一般在 2000 到 2500 万美圆之间。我们也是一样，这次 DC 的“索尼克大冒险”，花了超过 1000 万美圆的制作费。我们花了那么多的钱制作游戏，把她们介绍到中国来，结果给人盗版，我们却得不

到一丁点利益，这实在是非常不公平的！这是对我们企业的谋杀！因为这样下去，我们将不再愿意投资制作游戏。

记（作痛苦状，半晌）：那么，世嘉有没有兴趣发展中国本土的软件开发人员呢？

中山：当然，如果有机会的话。

记：您已经有了此项计划吗？

中山：啊，那是一直萦绕在我头脑中的一个想法，但是还不到付诸行动的时候，因为现时的环境还不理想。但是我听说有一个日本企业已经在中国招募了一批程序设计人员，这使我很惊讶。而且我听说人数有100人之多，并已经开始开发游戏了。如果他们成功了，这是一个非常好的开端。

记：世嘉在中国是一个非常出名的品牌……

中山：是的。在街机领域来说，世嘉是绝对的老大。我也知道南梦宫是非常好的公司，也非常有名，但是我们仍然远远超出。

记：在中国，差不多每一个玩家都知道世嘉的名字，甚至现在也还有不少玩家仍然在玩世嘉的MD，他们非常喜欢世嘉。

中山：谢谢。

记：您想对这些玩家说点什么吗？

中山：好啊！首先我想说非常感谢你们支持世嘉的游戏，我们会努力开发更多的优秀游戏，并努力将最好的游戏软件介绍到中国来。谢谢！

记：也谢谢您！（预备结束采访）

中山：你的外语不错啊！

记（受宠若惊）：哪里哪里。对了，中山先生，中国也有不少小型的软件开发小组，他们现在面临的问题主要是缺乏开发指导和资金不足，世嘉有没有兴趣扶植这类的开发组呢？

中山：我对这些小组认识不足。我觉得交流是非常重要的，他们可以把产品的试玩版交给我们公司，我们有专门的部门会加以研究，如果可行的话会考虑进行援助的问题。不过首先最重要的就是交流，这样就可以知道你们到底有那些困难，需要那些帮助，今天的采访就是很好的一次交流。你们可以同日本世嘉联系，也可以发电子邮件给我，这都没问题。

记：这是我们的杂志，送给中山先生留作纪念。

中山（略翻几页）：不错……不过如果你们真的想做点什么，就必须制止盗版的行为……这些图片……

记：这里的资料我们都是买了版权的，有些从台湾买，有些从日本买。

中山（略显惊讶）：是吗？

记：是的。我们一直是遵循版权法来操作的。也许我们可以谈谈双方合作的事宜，世嘉也许将来可以为我们提供专稿。

中山（若有所思）：唔……你是主编吗？

记：不，我只是一个记者。

中山：有机会让主编到日本来，我们可以谈谈。

猛拳击向何处？

——访CAPCOM公司海外贩卖部的种本兼次先生

本刊特派记者：KEN PINSER

CAPCOM的展台侧身在入口下方不太为人所注意的地方，但是清一色的对战机台永远是人满为患。在未来的一年里，在世嘉DC和NAOMI的光环之下，CAPCOM的重拳将击向何处？也许本刊对种本兼次先生的独家采访可以解开您心中的疑云。

记者（以下简称记）：首先我们想了解一下目前大家都非常感兴趣的CAPCOM与世嘉合作开发DC主机专用游戏的情况。

种本兼次（以下简称种本）：现在基本上是以世嘉提供硬件、CAPCOM提供软件的形式在进行中，但是如何贩卖情况未定。

记：CAPCOM有没有可能使用世嘉业务用基板NAOMI来开发游戏？

种本：有这种计划。至于何时实行现在没有确定。

记：游戏的名称有没有确定？

种本：现在还没有。

记：除了已经宣布的“BIO HARZARD－CODE VERONICA”之外，CAPCOM还有没有别的强力作品将在DC上推出？

种本：因为现在还没有在各处发表，所以目前还不能够说，很抱歉。

记：CAPCOM有没有计划在中国开游戏中心？

种本：现在还没有这个计划，将来也许会有。

记：那么现在CAPCOM的主要对象是哪些国家呢？

种本：是全世界。

记：您对中国国内的市场有什么看法？

种本：在中国最大的问题就是价格的问题，其次是盗版。

记：CAPCOM是否还有计划在PS上推出“BIO HARZARD 3”的计划？

种本：续作的计划已经确定了。但是究竟是在DC上做，还是为PS做还没有确定。

记：DC版的“BIO HARZARD CODE VERONICA”何时推出？



种本：现在还不知道。日本杂志上也现在没有报道。

有点失望吧？CAPCOM的口风似乎很紧，也许这是他们的一贯作风吧！但是至少有几点我们已经可以看出端倪，那就是世嘉与CAPCOM的结合将越来越紧密，也许不久之后，一系列震撼性的CAPCOM软件就会在DC(NAOMI)上推出！

神秘的美国娱乐业

——访美国游艺机协会行政主管罗伯特·C·菲伊先生

本刊特派记者:KEN PINSER



作为协办方及 JAMMA 的良好合作伙伴，美国游艺机协会(AMMA)也派出了专人和部分主机参加是次亚洲娱乐设备展览会。虽然 AMMA 的展台不大，却给了中国玩家了解美国游戏业界现状的机会。从以往来说，国内对日本及亚洲的游戏业发展都比较清楚，而对欧美游戏业的了解则大多只集中在 PC 游戏方面，在大型娱乐设备及 VIDEO GAME 方面知之甚少，本刊特派记者对 AMMA 行政主管罗伯特·C·菲伊先生的独家专访，也许可以揭开美国业界神秘的面纱。

记者(以下简称记):您好，菲伊先生，谢谢您接受我们的采访。我们对日本及亚洲业界的情况比较了解，但是对美国娱乐业的情况却不太清楚，这也正是我们做此次采访的主要原因之一。首先我们想知道的是，AMMA 有没有单独在中国大陆举办类似展览会的意向?

菲伊(以下简称菲):我们现在同 AMUSEMENT PARK 一起举办亚洲的巡回展。第一届是 1994 年开始的，到 96 年为止一直在香港举办。97 和 98 年的巡回展移到了新加坡。当然既然被称为巡回展，就必然是选择各个不同国家进行展览的。也许可能在不久的将来，我们还有更换展览地点的可能，或者与别的公司合作参展。事实上，93、94、95 年这三年里，我们曾经在上海国际展览中心举办过小型的展览会，那基本上是在酒店里举办的，规模不大。我们同日本娱乐设备协会一直保持着紧密的联系，希望能够在他们的协助下，在中国选择一个合适的场所，展示模拟冰球、棒球、保龄球、篮球的大型模拟娱乐设备(但不是 VIDEO GAME)。不管怎么说，我们在印度、墨西哥、沙特阿拉伯都举办过展览，所以从这个角度来说，(在中国开展览会)也许是可能的。

记:我们知道日本 JAMMA 的核心支柱是 SEGA、NAMCO、CAPCOM 等一些大型电玩企业，那么支撑着 AMMA 的大型电玩企业是谁呢?

菲:MIDWAY 在美国娱乐业中所占的比重较大，他们生产许多娱乐设备，例如弹珠台、大型电视游戏等。这是一家非常大的公司，产品覆盖娱乐行业的各个部门。而组成整个 AMMA 的企业差不多有 70 家，其中有一些是日本公司在美国的分公司，还有一些是涉足娱乐领域的美国公司——比如象 INTEL、ARTRI 等。如果说到核心的话，我认为 SEGA、NAMCO、MIDWAY 和 ARTRI 是 AMMA 中比较主要的企业。

记:您认为日本的娱乐设备与美国的娱乐设备主要区别在什么地方?

菲:日本的奖品机是可以直接获取奖品的，但是在美国就只允许用奖券来兑换，这是一个主要的不同。美国的街机房被成为家庭娱乐中心(简称 FEC)，它的组成包括有快餐店、生日聚会馆和游戏中心。此外，美国的游戏机也有不少集中在酒吧中，而那种用人力来驱使的机械式游戏机在美国的市场上仍然占有相当大的比重。在日本有类似的模拟保龄球游戏，但是没有大型的机械式模拟游戏机。这是两者之间另一个大的区别。

记:有许多在日本及亚洲非常走红的日本 VIDEO GAME，例如“VR 战士”之类，当它们被推荐到美国市场上之后，也同样受到欢迎吗?

菲:那些游戏在美国也很流行。基本上在日本走红的游戏也同样会在美国走红——除了那些文化概念不尽相同的游戏，那种游戏交流起来会有一些难度。不过大多数游戏是世界性的，任何人都可以接受。

记:您刚才提到了有一些游戏因为文化的关系，可能难以在美国流行，您能否对此有一个具体的描述?

菲:一些暴力的游戏比较容易在美国流行。当然美国的舆论对此也有反映，认为暴力的成分有过大的趋势，对孩子不利。新加坡对此的管理比较严，我们也知道中国的管理当局对此也十分小心，以防对少年儿童造成不利的影响。

记:这是事实。因为政府也不希望因为游戏影响到孩子的成长。而且在以前，中国的游戏中心给人的印象是鱼龙混杂、乌烟瘴气的那种不良场所。

菲:在美国，20 年以前是这样的，但是现在已完全改变，那种情况我再也没有听见过。现在的游戏中心更明亮、宽敞，除了游戏之外也提供诸如餐饮等的其他服务。随着这种游戏中心在中国的逐渐兴起，那种不良场所的概念也会在人们印象之中消失的，游戏中心将成为家庭娱乐休闲的场所。

记:那么对于此类的游戏中心，美国是否有特别的法规制订呢?在中国，一定年龄以下的儿童是不允许进入营业用游戏中心的，美国是否也有相应的限制法规?

菲:中国的法规比较严格，但是在美国没有这么严格的规定。5 年前国会制订了一些法规，要求游戏中心在不适合少年儿童游戏的节目旁，用海报的形式标明。以供家长正确引导孩子选择符合年龄阶层的游戏。家用游戏方面，无论是世嘉、任天堂还是索尼，都必须在自己的软件上表明年龄限制，这样家长就可以对孩子所玩的节目加以监督。美国游戏的分类基本上是以年龄为划分标准的。

记:如果商家将此类软件出售给不适合的儿童，是否会受到

惩罚?

非:国会目前正在考虑制订有关的法规,对这样的行为进行惩罚,但是国会是否能够通过这样的法规还很难说。目前对儿童的监控主要是通过他们的家长来完成的,家长有这个义务和权利。

记:美国 PC 游戏的市场大,还是电视游戏的市场大?

非:现在还是电视游戏的市场大,而且估计近几年内不会有大的改变。

记:微软现在推出了新的街机标准,在美国的反响大吗?

非:这个标准被称为"PC BASE",是利用 PC 主机为基础发展业务用主机,现在仍处在试探性的阶段,是否成功难以定论。这次亚洲娱乐设备展览会上就有以此为标准的主机。

记:那些大公司对此的态度如何?

非:他们正在观望。必须要有一个大作出现,才能引起业界对此的重视。

记:PC BASE 的游戏与 PC 游戏是互换的吗?

非:完全互换,媒体则会采用 CD ROM。从成本上来讲,一次硬件投资和将来软件的更替都比较廉价,对游戏中心来说比较实惠。

记:这种以 PC BASE 为基板的游戏已经开始在游戏中心使用了吗?

非:在很多游戏中心里已经开始使用,现在已经开始盈利了。

记:再次感谢您接受我们的采访,谢谢!

非:谢谢!

特报 SCOOP

第三方软件商爆内幕 "我们看好的是 PS 和 PS2"



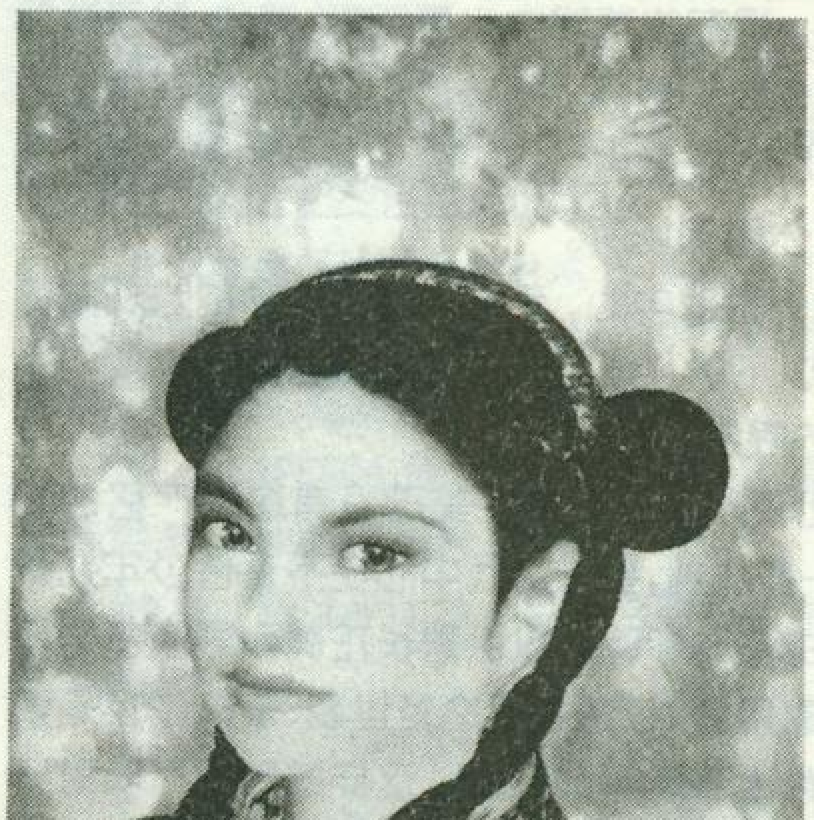
本刊特讯 (记者:KEN) 世嘉 DC 正式推出之后,其首发代表作品"VF3"和"PEN PEN"等游戏并未达到能够让人们满意的效果,大量的 BUG 难逃粗制滥造之嫌,人们也不由得产生了对 DREAMCAST 的怀疑:这台真的就是被成为世纪末最强的家用主机吗?DC 的实力就是这样的吗?

带着这样的疑问,笔者来到了欧美著名的第三方软件公司 Y(因不便透露该公司与负责人员的真实姓名,以下均用不相干的字母替代),采访了负责软件项目开发的负责人,该公司的产品覆盖个人电脑、SS、N64、PS,目前也正在开发 DC 游戏,而从这位专业人士口中得到的信息表明,DC 似乎有点"名不副实"。

身位项目经理的 MR.S 表示,首先必须肯定的是,DC 确实是目前为止机能最强大的家用游戏主机——如果 PS2 年内不推出的话,也可以称为是世纪末最强的家用主机。但是 DC 与较高配置的电脑相比距离还不小,同其他主机之间的距离也并非海天之遥。

与 PS 相比,DC 的整体能力当在其 10 倍之上,但是与任天堂的 N64 也就在伯仲之间,至多在内存、媒体和开发环境上的优势明显一些,技术上来说,DC 比 N64 好不到一倍。至于"等于或者超过 MODEL3",就完全是不能相信的广告词了——事实上,世嘉自己也没有如此说过。

从个人的角度来讲,S 认为 POWER VR2 并不是一块非常优秀的 3D 处理卡。所谓 300 万个三角多边形的指标,指的是最理想的状态,是将音响、贴图等处理完全屏弃在外的。实际运用时的能力,差不多只能打个对折。软件开发组用 WIN BATCH 所测得的数据表明,PVR2 的整体指标得分为 117,而 VOODOO(不是 VOODOO2)的整体得分为 198,其差距一目了然。



至于主 CPU SH-4,处理速度较慢是一个很大的缺陷,在"VF3"和"PEN PEN"中频频出现的一些画面处理速度减慢和多边形缺少的情况就是因此而造成的。整个 DC 的外频只有 33MHZ,这也是造成 DC 移植高配置 PC 游戏必然缩水的原因之一。

MR.S 透露到,目前他们公司比较看好的仍然是 PS 和 PS2。据称索尼已经基本完成了 PS2 的设计,数据指标将于 99 年 2 月正式宣布,不过作为被邀请加盟的第三方软件公司之一,他们已经拿到了部分关键数据。

S 称现在 PS2 使用 DVD 媒体已成定局,其它比较先进的技术有:采用曲面方式取代多边形技术,所构造的图形更为逼真和圆滑,效果相当于每秒 450 万多边形的能力;主频 250MHZ,比 DC 快 25%。此外,南梦宫和史克威尔仍然将是索尼的贴心盟友,因此尽管 PS2 与 DC 相比机能上并非相差悬殊,但是有了强力盟友的支持,前景也许会更好一些。

S 最后表示,世嘉的态度是影响其家用游戏主机发展的主要阻碍。一般来说,第三方软件商吃透新主机性能需要 2 年时间,认真开发 1 个游戏,至少要 1 年的时间。而每次世嘉的主机不超过 4 年就要淘汰一次,不少欧美公司对世嘉这种有点不负责任态度颇有微词——至少应当采取一些延长主机生命的方法吧?长此以往,第三方的开发兴趣将降到冰点。

有关这次独家采访的详细内容,本刊将会在下期刊登。对 DC 实际能力有兴趣的读者,不妨多加注意。

软件 SOFTWARE

"VR 战士"铃木裕改行转业 为"莎木"召开史上最大发布会



本刊讯　一度非常神秘的"巴克雷计划"逐渐揭开了蒙面的薄纱，展现在全世界玩友的眼前。

世嘉 AM2 研的部长铃木裕曾经革命性的创造了 3D 格斗游戏，在 SS 的时代，他及 AM2 研更是 SS 主机的顶梁柱，移植了很多世嘉公司大人气的 3D 格斗游戏。到了 DC 的时代，铃木裕却突然转业做起格斗之外的东西来了，而且最初连游戏名也不肯透露，一切都弄得神神密密的。12 月 20 日，世嘉在横滨召开了游戏史上最大的软件制作发布会，说明世嘉对这款游戏相当重视，似乎显示他们要"真正"重视软件了。世嘉要拼了！

这款游戏预定在今年春天推出，正式名称为"莎木"从公布的图片上来看，游戏借助 DC 的机能使得画面很出色，人物的表情清晰可见。同时将由著名艺人担任配音演员，其中包括电视广告"世嘉三四郎"的主演藤冈弘(配笆月严)。

从资料上看，铃木裕把这款游戏的类型定为：FREE！难道是随便玩儿的吗？当然不是。FREE 是 FULL REACTIVE EYES ENTERAIMMENT 的缩写，游戏到底怎么玩儿，还要等待进一步了解。

特报 SCOOP

98 年最受欢迎的 PS 游戏 98 年销量最大的 10 款游戏

98 年是 PS 主机全面胜利的一年，没有任何东西能够阻挡，没有任何机种可以匹敌，下面的最受欢迎的 30 款 PS 游戏和销量最好的游戏软件。

1、GT 赛车(SCEI)
2、生物危机 2(CAPCOM)
3、铁拳 3(NAMCO)
4、世界足球实况·胜利十一人 3～法国世界杯 98(KONAMI)
5、电气机车前进(TAITO)
6、宿命传说(NAMCO)
7、实况力量满贯棒球'98 开幕版(KONAMI)
8、合金装备·索利德(KONAMI)
9、寄生前夜(SQUARE)
10、蛊惑狼 2(SCEI)
11、大家的高尔夫(SCEI)
12、异度装甲(SQUARE)
13、勇敢的剑士·武藏传(SQUARE)
14、陆行鸟之不思议的迷宫(SQUARE)
15、星海传说·第二个故事(ENIX)
16、狂热节拍(KONAMI)
17、骰子方块(SCEI)
18、SD 高达·G 世纪(BANDAI)
19、世界竞技场 2(NAMCO)
20、FIFA 足球 98·通向世界杯之路
21、R4·山脊赛车类型 4(NAMCO)
22、雷盖亚传说(SCEI)
23、纵情跳跃·舞蹈与韵律(ENIX)
24、爆走彩绘卡车传说·男一匹梦街道(HUMAN)
25、胜利街区·豪华王(ENIX)
26、立体忍者活剧 天诛(SME)
27、机动战士 Z 高达(BANDAI)
28、天真 1500 系列 Vol.1 麻将(文明脑)
29、游戏王怪兽胶囊·培养与战斗(KONAMI)
30、浪客剑心 明治剑客浪漫谭·十勇士阴谋篇(SCEI)

98 年度销量最好的十款游戏

顺序	游戏名称	机种	厂商	年销量
1	生物危机2	PS	CAPCOM	2072910
2	GT赛车	PS	SCEI	2004200
3	铁拳3	PS	NAMCO	1142650
4	陆行鸟之不思议的迷宫	PS	SQUARE	1064330
5	勇者斗恶龙怪兽篇·特瑞的神奇王国	GB	ENIX	957520
6	寄生前夜	PS	SQUARE	918710
7	宿命传说	PS	NAMCO	802920
8	口袋妖怪·皮卡秋	GB	NINTENDO	798450
9	异度装甲	PS	SQUARE	789330
10	电气机车前进	PS	TAITO	744230

软件 SOFTWARE

低头认错，奋起跟进 松下加入 DC 阵营

本刊讯　自从 97 年夏天，松下忍痛宣布该公司开发的 64 位主机推出游戏界，就再也没有听到过他们的消息。这次突然听到松下决定加入 DC 阵营，确实感到有些意外。

松下公司承认，他们试图摸索的游戏制作路线是错误的，并直接导致他们在次世代主机的竞争中的失败。自从 97 年夏天之后，松下就完全脱离了游戏以及相关的商业路线，而现在松下想在游戏软件的领域中展开行动，并因此进入游戏商业领域。

本次松下宣布预定于今年春季推出一部对应 DC 的 AVG"WEB MYSTERY·予知梦ヲ见ル猫"(网络志异·预知梦的猫)。游戏由真人拍摄，选用的是最新的人气演员。据称游戏中将有 40—50 名角色。



机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	学园战队	学园战队ソルブラスト	CARAVAN INTERACTIVE	SLG		2月4日
	天使联盟・天空的镇魂歌	アンジエリーク・天空の镇魂歌	KOEI	RPG		2月4日
	天使联盟・天空的镇魂歌 礼品盒	アンジエリーク・天空の镇魂歌プレミアム BOX	KOEI	RPG		2月4日
	维新之岚・幕末志士传	维新の岚・幕末志士传	KOEI	S・RPG		2月4日
	电脑大战略・出击！ 春风队	サイバー大战略・出击！ はるか队	SYSTEM SOFT	ETC		2月4日
	祇园花 2・金泽文子篇	祇园花 2・金泽文子编	日本物产	TAB		2月4日
	亲密爱人	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NEC	SLG	恋爱 SLG	2月11日
	吉本麻雀俱乐部・豪华版	よしもと麻雀俱乐部・DELUXE	彩京	TAB	麻将、SS 版移植	2月11日
	最终幻想 8	ファイナルファンタジー8	SQUARE	RPG	对应 PDA	2月11日
	客厅！职业 6 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！PRO 6パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		2月11日
	译名无法确定	もっと！ にゃんとワンダフル 2	BANPRESTO	SLG		2月11日
	Pi(混乱、圆周率、说教)与海(信、男性、母亲)	Pi とメール	HUDSON	ETC	对应 PDA	2月11日
	颤抖仙太郎・谜题午饭！	ぴくぴく仙太郎・パズルでごはん！	讲谈社	PUZ		2月18日
	信长的野望・武将风云录	信长の野望・武将风云录	KOEI	SLG		2月18日
	超战斗球技	超战斗球技ヴァンボーグ	HECT	ACT	二对二排球	2月18日
	悠久幻想曲・全员集合 2	悠久幻想曲・ENSEMBLE 2	MEDIA WORKS	ETC		2月18日
	绿洲之王(绿洲之路)	オアシスロード	IDEA FACTORY	RPG	译名无法确定	2月25日
	幕末浪漫・月华的剑士	幕末浪漫・月华の剑士	SNK	FTG		2月25日
	19 时 03 分－上野发夜光列车	19 时 03 分－上野发夜光列车	ヴィジット	AVG		2月25日
	成吉思汗・苍狼与白牝鹿 4	チンギスハーン・苍き狼と白き牝鹿 4	KOEI	SLG		2月25日
	寂静岭	SILENT HILL	KONAMI	AVG		2月25日
	微风(抒情曲)	THE AIRS(エアーズ)	PACK IN SOFT	RPG	译名无法确定	2月25日
	暗黑之心	ハート オブ ダークネス	SAMMY	ACT		2月25日
	必杀柏青哥店 4・英雄们的挑战	必杀パチンコステーション 4・ヒーローたちの挑战	SUNSOFT	SLG	对应振动手柄	2月25日
	九能一捕物帖	くのいち捕物帖	GMF	AVG		2月25日
	后夜祭	后夜祭	翔泳社	SLG		2月25日
	邂逅的爱	めぐり爱して	SME	SLG		2月25日
	立体忍者活剧・天诛 忍凯旋	立体忍者活剧・天诛 忍凯旋	SME	ACT		2月25日
	目标！名门棒球部	めざせ！ 名门野球部	ダズ	SLG	对应 PDA	2月25日
	音乐小说保存版 1・弟切草 苏生篇	サウンドノベル エボリューション 1・弟切草 苏生篇	CHUN SOFT	AVG		2月25日
	梦幻马戏团	ドリームサーカス(DREAM CIRCUS)	TGL	SLG		2月25日
	怪物农场 2	MONSTER FARM 2(モンスターファーム 2)	TECMO	SLG	对应 PDA	2月25日
	世界梦乡 2・普鲁托共和国物语	WORLD NEVERLAND 2・プルト共和国物语	RIVERHILL SOFT	SLG	对应 PDA	2月25日
	魔法水滴 3＋绝妙版！	マジカルドロップ 3＋ワンダホー！	DATA EAST	PUZ		2月25日
	夏日暗风・再掀帝都物语	暗吹く夏・帝都物语ふたたび	B FACTROY	A・AVG	动作 AVG	2月25日
	狡猾的飘球	トリッキー スライダーズ(TRICKY SLIDER)	CAPCOM	SPG	译名无法确定	2月上旬
	魔女们的长眠・复活祭	魔女たちの眠り 复活祭	PACK IN SOFT	AVG		2月下旬
	空母战记	空母战记	アンバランス	SLG		2月
	天下统一	天下统一	アンバランス	SLG		2月
	超级漫画英雄对街霸 EX 版	マールスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター EXエディション	CAPCOM	FTG		2月
	精神干涉者 EIJI	サイコメドラーEIJI	讲谈社	AVG	EIJI 意为婴儿或英文	2月
	电影院英语会话 第二卷 国际君权	CINEMA 英会话シーリズ第二卷 インターセプター	SUCCESS	ETC		2月
	选择・遥控车大战 2	OPTION・チューニングカーバトル 2	JALECO	RAC		2月
	眼镜蛇・银河之夜	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	ETC	暂译	2月
	袖珍姆姆	ポケットムームー	SCEI	ETC	对应 PDA	2月
	EBEROUGE 2	エーベルージュ 2(EBEROUGE 2)	TAKARA	SLG	恋爱育成	2月
	Q 版战车	コンバットチョロ Q	TAKARA	ACT	战车改造	2月
	压迫地带	プレッシャーズーン	泷工房	STG		2月
	大眼睛的整日大作战	キョロちゃんのプリクラ大作战	TOMMY	ACT	对应 PDA	2月
	日本职业麻将联盟公认・手解麻将 入门篇	日本プロ麻雀联盟公认・手ほどき麻雀 入门篇	NAXAT	TAB		2月
	译名无法确定	ウエルトオブ イストリア	HUDSON	RPG		2月
	宇宙战舰大和号・遥远之星伊斯坦伽尔	宇宙战舰ヤマト・遥かなる星イスタンガル	BANDAI	SLG	对应振动手柄、实时	2月
	狂热谜题	ぱずるまにあ	HUMAN	PUZ		2月
	装甲核心・斗技场之王	ARMORED CORE・MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	3D－STG	对应 PDA	2月

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	悠久幻想曲・全员集合 2	悠久幻想曲・ENSEMBLE 2	SS	MEDIA WORKS	ETC		2月18日
	摩纳哥 GP・模拟赛车 2	MONACO GRAND PRIX・Racing Simulation 2	DC	UBI SOFT	RAC	对应方向盘、振动	2月18日
	克莱迈克斯王土	クライマックスランダーズ(CLIMAX LANDERS)	DC	CLIMAX & SEGA	RPG	对应 VM	2月25日
	真实的声音・风的遗憾	リアルサウンド・风のリグレット	DC	WARP	AVG	对应 VM、2CD	2月25日
	空中舞蹈・蓝色冲击主演	エアロダンシング・featuring Bule Impulse	DC	CRI	SLG	飞行表演	2月
	向北。白光	北へ。White Illumination	DC	HUDSON	AVG		2月
	钓巴斯鱼	GETBASS(ゲットバス)	DC	SEGA	SLG	对应鱼杆	2月
	钓鱼控制器	钓りコントコーラ	DC	SEGA	外设		2月
	超滑雪板少年	超スノボキッズ	N64	KONAMI	SPG	卡带	2月19日
	64 战争	64 ウォーズ	N64	HUDSON	SLG	卡带	2月26日
	牧场物语 2	牧场物语 2	N64	PACK IN SOFT	SLG	卡带	2月上旬
	袖珍心跳纪念品・修养篇～树下阳光的旋律	ときめきメモリアル POCKET・カルチャー编～木漏れ日のメロディー	GB	KONAMI	SLG	育成 SLG、卡带	2月11日
	袖珍心跳纪念品・运动篇～校园的照片	ときめきメモリアル POCKET・スポーツ编～校庭のフォトグラフ	GB	KONAMI	SLG	育成 SLG、卡带	2月11日
	化石创世里博恩 2・怪兽挖掘者	化石创世リボーン 2・モンスターディガー	GB	STAR FISH	RPG	卡带	2月上旬
	职业麻将・极 GB 2	プロ麻雀・极 GB 2	GB	ATHENA	TAB	卡带	2月
	麻将传说"兵"	麻将传说"兵"	GB	文明脑	TAB	卡带	2月
	硕鼠天堂	ハムスターパラダイス	GB	ATLUS	不详	卡带	2月
	波尤恩的城堡	ポヨンのダンジョンルーム	GB	HUDSON	不详	卡带	2月
	幕末浪漫第二幕・月华的剑士～月中芳华，缓散月下	幕末浪漫第二幕・月华の剑士～月に咲く华，散りゆく花	NG	SNK	FTG	CD 版	2月25日
	生化机车・单排管	バイオモーター・ユニトロン	NGP	SNK	RAC	卡带	2月

“中国电玩榜” 98年度大奖中奖名单

一等奖两名

江苏省南京市下关多伦路46号201室　房福民

广西岑溪市城厢街中路12号　李德昌

二等奖十名

河北石家庄	徐经纬	北京丰台	马宏斌	上海普陀	朱晴	山东淄博	李健	广东江门	梁德宝
河北沧州	韩洪刚	上海延平路	张逸君	上海普陀	吴俊	河南安阳	宋飞	四川江油	王旭

三等奖（100名）

山西太原	苏健	黑龙江大庆	王斌	天津红桥	刘剑钢	重庆沙坪坝	周程	广西南宁	阎晓君
河北唐山	吴景云	上海崇明城	龚叶飞	浙江杭州	许佳	湖北武汉	黄博	广西南宁	杨勇
河北秦皇岛	李楠	上海杨浦	郑铭	浙江绍兴	蒋方华	湖北武汉	吴凌峰	广西马山	韦国
河北张家口	马英斌	上海黄浦	徐嘉	浙江嘉兴	曹雷鸣	湖北武汉	刘智鹏	广西马山	黄冲
北京朝阳	存江涛	上海嘉定	张华	浙江海宁	王坚	湖北武汉	何靓	广西凭祥	米志乐
北京宣武	冯岩	江苏南京	王传力	浙江海宁	金正汉	湖北大冶	卢剑	广西玉林	梁焙昭
北京海淀	马岩	江苏常州	丁松	浙江奉化	任青青	湖北随州	李晶	广西贵港	黄绍源
北京通州	刘伟	江苏宜兴	杨鑫	浙江台州	周敏	湖北宜昌	董浩	广西桂林	袁芳
北京房山	赵景振	江苏苏州	顾毅军	浙江温州	黄锦荣	河南郑州	吉钦	广西藤县	秦盛君
北京印刷学院	杨宇	江苏苏州	王曦雄	江西南昌	万峻	河南长垣	阚勇智	广西柳州	兰洪波
辽宁沈阳	蒋耀任	江苏苏州	翁天益	江西南昌	何扬	河南平顶山	徐辉	广西柳州	陈帆
辽宁沈阳	刘涛	江苏扬州	汤雪阳	江西南昌	严俊	广东广州	郑瀚思	贵州贵阳	张梦君
辽宁鞍山	鲍齐	江苏秦州	徐乐	江西宜春	陈亮	广东番禺	谭伯谦	贵州贵阳	凌航
辽宁鞍	周晓清	江苏宝应	吴春	福建福州	赵彦彬	广东清远	黄振球	贵州安顺	张淘
辽宁大石桥	陶冶	安徽合肥	李梭	福建福州	刘斌	广东汕头	郑耀辉	贵州遵义	邵骞
辽宁大连	谢刚	安徽淮南	赵雨松	福建尤溪	陈健航	广东揭西	张喻	四川成都	马孟
辽宁大连	李洋	安徽巢湖	欧阳瑞	重庆歇台	文翰韬	广东湛江	陈君	四川彭州	霍杰思
黑龙江五常	彭焕瑞	山东威海	孙栋	重庆九龙坡	周音	广东湛江	李信	四川隆昌	陆炮田
黑龙江齐齐哈尔	赵鑫	山东海阳	韩雪林	重庆	李迅	广东江门	尹超辉	云南昆明	陈然
黑龙江大庆	邢全乐	山东青岛	周思特	重庆江北	兰鹏	广东江门	谭超泉	陕西西安	王彬

四等奖（二百名）

河北沧州	付鑫	黑龙江哈尔滨	赵清海	山东青岛	杨军	湖南宁乡	熊瑶众	广东化州	林伟光
河北任丘	张培	黑龙江双鸭山	靳洪涛	山东嘉祥	郭磊	湖南株洲	兰舟	广东电白	周伟彪
河北唐山	李润川	上海浦东	陈巍栋	山东荷泽	白羽	湖南常德	高翔宇	广东阳江	卢光美
河北唐山	刘洋	上海丽园	张川	山东荷泽	苏森	湖南衡阳	张毅	广西南宁	周坚
河北顺平	吕晓亮	上海长宁	刘轶云	天津和平	邵伟	湖南衡阳	肖飞舟	广西南宁	朱建春
河北张家口	李旭征	上海普陀	吴江彦	天津和平	高翔	湖南郴州	何虹达	广西南宁	潘晓明
北京东城	魏超	上海眉州	江斌	天津南开	陈聪	湖南郴州	张旋弦	广西南宁	朱威
北京朝阳	毛立翔	上海浦东	盛秉杰	天津红桥	吴琼	湖南江永	唐凯	广西南宁	余斌
北京	刘家亮	上海	邢明玮	天津河东	何鑫	湖南新田	陈涛	广西宾阳	刘达
北京朝阳	孙戈一	上海虹口	黄仲析	天津南开	田歌	湖北武汉	轻候	广西浦北	石泉
北京宣武	韩健	上海闸北	楼魏	天津河东	李敬	湖北武汉	张克兢	广西合浦	莫晓春
北京丰台	褚洪珊	上海金山	盛志云	天津塘沽	王宏斌	湖北武汉	熊彬	广西合浦	黄延勇
北京海淀	李涛	上海嘉定	许淳淳	浙江杭州	施峰	湖北武汉	王韬	广西玉林	潘功成
北京房山	李健	江苏南京	方亮	浙江杭州	王旭	湖北武汉	朱安（民）	广西北流	邱侃鑫
辽宁沈阳	吴广	江苏南京	周杰	浙江杭州	应愈	湖北汉川	熊伟	广西桂林	汤文进
辽宁沈阳	蒋英	江苏南京	罗刚	浙江杭州	赵勇	湖北荆州	李德玮	广西桂林	周国恩
辽宁沈阳	李勇	江苏南京	张磊	浙江杭州	赵峰	湖北蒲圻	李峰	广西贺州	莫如龙
辽宁沈阳	王建辉	江苏镇江	张剑	浙江桐庐	陈瑶	湖北十堰	夏光明	广西梧州	梁智
辽宁辽阳	米春汤	江苏镇江	吴艳春	浙江绍兴	俞翔	湖北宜昌	陈杨	广西宜州	黄泰铭
辽宁辽阳	王琦	江苏常州	李楠	浙江嘉兴	沈贾伟	湖北宜昌	陈龙	贵州贵阳	何文峰
辽宁抚顺	王新宏	江苏常州	俞鸣雷	浙江宁波	韩海龙	湖北宜昌	姜波	贵州毕节	谢榜云
辽宁抚顺	于亮	江苏无锡	顾青	浙江温岭	戴跃	湖北当阳	候金涛	贵州凯里	文小富
辽宁鞍山	张宇	江苏无锡	高骏	浙江玉环	阮育剑	河南郑州	苏航	贵州都匀	马宏韬
辽宁营口	程旭	江苏苏州	刘欢	浙江台州	方尚侠	河南郑州	李勇军	海南海口	周荣
辽宁大连	邹秀松	江苏张家港	郭科	浙江台州	王益	河南项城	张小康	海南三亚	招东苏
辽宁大连	李大鹏	江苏徐州	蒋忠豪	浙江丽水	赵纯	广东暨大	莫浩严	四川成都	黄华忠
辽宁大连	应军	江苏徐州	于涛	浙江衢州	陈斌	广东广州	无形	四川崇州	柯竹
辽宁大连	孙宇	江苏如东	黄河	浙江温州	陈英	广东广州	李静然	四川乐山	靳宇
辽宁大连	董芳	安徽合肥	蒋雁	浙江乐清	徐献招	广东广州	莫志荣	四川绵阳	郭明勇
辽宁北宁	陈百忠	安徽合肥	杨杰	江西南昌	章理	广东广州	胡浩贤	四川三台	张斌
辽宁盘锦	王怀东	安徽淮南	胡献军	江西九江	黄燮彬	广东东莞	郑桔浩	四川雅安	黎新民
吉林长春	高天	安徽宿州	黄亚	江西上饶	余照	广东韶关	汤泳祥	四川南充	邓智隆
吉林松原	徐明	安徽淮北	李稳	江西南康	张强	广东韶关	黄幸	四川威远	龙伟
吉林辽源	徐梦轩	安徽铜陵	方伟	福建福州	林丛	广东韶关	黄燕青	四川自贡	陈文杰
吉林东丰	郭立刚	安徽安庆	汪莹	福建福州	林辉	广东韶关	黄志敏	四川宜宾	黄键
黑龙江哈尔滨	孙亦若	山东济南	杜心宇	福建龙岩	胡军伟	广东韶关	黄春城	四川泸州	候凌跃
黑龙江哈尔滨	王健	山东东营	徐健	重庆江北	申渝	广东乐昌	李海粟	云南寻甸	马金权
黑龙江哈尔滨	赵广征	山东烟台	林涛	重庆石桥埔	谭洋	广东汕头	林嘉	云南个旧	倪弦
黑龙江哈尔滨	董敏	山东烟台	刘兵舰	重庆长寿	彭南博	广东揭西	郭良辉	陕西西安	孙立军
黑龙江哈尔滨	李继涛	山东烟台	张韬	重庆万州	普键平	广东龙川	周艺勇	陕西华阴	高郁文

每月都有中奖机会、每年都有大奖的

中国第一个电视游戏排行榜

中国电玩榜



本月“中国电玩榜”统计时间为 98 年 12 月 1 日 ~ 12 月 31 日，这期间共收到有效选票 5097 票。以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2 厂商：CAPCOM 类型：AVG 何来这么奇怪的警察局。（安徽肥东 毛世峰）	1415
2	2	最终幻想 7 厂商：SQUARE 类型：RPG 被情节感动得说不出话来。（湖南常德 姚冀）	1124
3	3	寄生前夜 厂商：SQUARE 类型：RPG 最终武器最好不要带“属性”。（河北保定 徐单）	912
4	4	铁拳 3 厂商：NAMCO 类型：3D－FTG 平凡中打出不平凡的感觉。（攀枝花 詹焱平）	608
5	5	合金装备・索利德 厂商：KONAMI 类型：战术谍报 ACT 孤孤单单一个人，少人关心少人问。（吉林吉林 宁檬）	515
6	6	勇敢的剑士・武藏传（SQUARE、A・RPG）	341
7	8	实况世界足球・胜利十一人 3－法国世界杯 98（KONAMI、SPG）	317
8	9	宿命传说（NAMCO、RPG）	202
9	10	’97 格斗之王（SNK、FTG）	164
10	12	GT 赛车（SCEI、RAC）	112
11	7	星海传说・第二个故事（ENIX、RPG）	110
12	13	生物危机（CAPCOM、AVG）	96
13	11	异度装甲（SQUARE、RPG）	79
14	新	三国志 6（KOEI、SLG）	77
15	新	生物危机 2・振动版（CAPCOM、AVG）	65

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战 2・望君珍重 厂商：SEGA 类型：AVG＋SLG 对结局不想留下些许遗憾最好就不玩。（石家庄 吕明）	884
2	2	’97 格斗之王 厂商：SNK 类型：FTG 王中之王，山中之狼。（河北秦皇岛 李伟）	770
3	3	格兰蒂亚 厂商：GAME ARTS 类型：RPG 时刻勾起我美好回忆的 RPG。（四川成都 徐泽）	613
4	4	樱大战 厂商：SEGA 类型：AVG＋SLG 情节如樱花般美丽和丰富。（江苏常熟 季敬华）	194
5	6	光明力量 3・剧本 3～冰壁的邪神宫 厂商：SONIC & SEGA 类型：S・RPG 三个剧本是一个整体。（甘肃兰州 XX）	160
6	5	光明力量 3・猎物是神子（SONIC、S・RPG）	138
7	8	光明力量 3・王都的巨神（SONIC、S・RPG）	115
8	9	兰古瑞萨 5・传说的终结（MYSIYA、S・RPG）	82
9	7	深海恐惧（SEGA、AVG）	64
10	10	超级机器人大战 F・完结篇（BANPRESTO、S・RPG）	59
11	11	露娜 2・永远的蔚蓝色（GAME ARTS、RPG）	49
12	12	超级漫画英雄对街霸（CAPCOM、FTG）	33
13	15	恶魔城 DRACULA X・月下的夜想曲（KONAMI、ACT）	23
14	14	恶魔召唤师・灵魂黑客（ATLUS、RPG）	22
14	13	打击者 1945・2（彩京、STG）	22

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	3305
2	2	最终幻想 7(PS、SQUARE、RPG)	2598
3	3	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、AVG+SLG)	2073
4	5	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	1926
5	4	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1847
6	6	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	1462
7	7	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	1422
8	9	口袋妖怪·红绿(GB、NINTENDO、RPG)	1395
9	10	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	1372
10	8	三国志 2·霸王的大陆(FC、NAMCO、SLG)	1365
11	11	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1204
12	12	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	1112
13	14	热斗·'96 格斗之王 (GB、SNK、FTG)	976
14	13	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	928
15	15	第二次超级机器人大战 G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	896
16	16	吞食天地 2·诸葛孔明传(FC、CAPCOM、RPG)	837
17	17	幽游白书·魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	751
18	18	雷神传说·光之继承者(MD、SEGA、A·RPG)	637
19	新	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	626
20	20	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	529

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 我们的“格斗之家”。(黑龙江哈尔滨 沈宁宁)	1354
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 我最喜欢当火爆的“骆驼祥子”。(北京 李祥)	1063
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 弱者的最终幻想。(安徽淮北 李超)	982
4	5	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 每次玩时都会默念“傅昱降临”。(上海 傅昱)	641
5	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D-FTG 人物的“酷劲儿”不亚于“KOF”。(北京 杨阳)	594
6	6	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	478
7	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	367
8	8	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	311
9	9	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	269
10	10	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	232
11	11	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	87
12	12	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	67
13	13	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	65
14	14	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	52
15	15	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	24

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 有币时,我选择了你,你选择了我。(广东汕头 陈宇琪)	3079
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 砍子弹“耗分”真无聊。(四川成都 郝岩)	2389
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 玩过之后总觉得自己好象也要战斗。(黑哈尔滨 沈宁宁)	2150
4	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D-FTG 为什么“十连技”那么难练。(山东潍坊 王涧石)	1398
5	5	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG “断末奥义”爽到极点。(广东东莞 梁为民)	1375
6	6	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1066
7	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	913
8	8	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	714
9	9	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	625
10	10	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	553
11	11	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	218
12	12	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	170
13	13	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	143
14	14	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	128
15	15	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	73

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	2942
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	1886
樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG＋SLG、98.4.4)	1473
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	938
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	869
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	790
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	731
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	711
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	562
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	461

日本家用机游戏累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	44663
樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG＋SLG、98.4.4)	24401
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	22444
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	15182
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	13264
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	12225
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	11884
GT 赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	11106
心跳纪念品·永伴你身边 (PS、KONAMI、SLG、95.10.13)	10498
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	10239

日本家用机新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、今冬)	2836
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、未定)	2528
沙加·开拓者 2 (PS、SQUARE、RPG、未定)	901
索尼克冒险 (DC、SEGA、ACT、预定 12 月 17 日)	880
生物危机·代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、未定)	758
神佑擂台·EHRGEIZ (PS、SQUARE、3D－FTG、预定 12 月 17 日)	578
街头霸王 ZERO 3 (PS、CAPCOM、FTG、预定 12 月 23 日)	562
世嘉拉力锦标赛 2 (DC、SEGA、RAC、预定 99.1.14)	546
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、未定)	519
D 之食桌 2 (DC、WARP、AVG、预定 99 年)	493

日本家用机月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	593044(593044)
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	350962(934214)
R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC、98.12.3)	330551(330551)
波波罗克 (PS、SCEI、RPG、98.11.26)	144267(144267)
VR 战士 3·组队战 (DC、SEGA、3D－FTG、98.11.27)	124875(124875)
胜利十一人 3～最终版 (PS、KONAMI、SPG、98.11.12)	122206(122206)
扣杀球场 2 (PS、NAMCO、SPG、98.11.12)	115829(115829)
口袋妖怪·皮卡秋 (GB、NINTENDO、RPG、98.9.12)	96718(1295449)
超级自由人 (PS、NAMCO、SPG、98.11.26)	88223(88223)
雷盖亚传说 (PS、SCEI、RPG、98.10.29)	83938(292212)

日本街机游戏当月排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
狂热节拍·3 版混合 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	136179
VR 射手 2·'98 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－SPG)	128612
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG)	74949
街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	66570
'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	43984
开赛(RACE ON) (SYSTEM 22、NAMCO、RAC)	43464
千钧一发 2 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	41657
世嘉拉力锦标赛 2 (MODEL3·STEP 2、SEGA AM3、RAC)	38707
灵魂能力 (SYSTEM 12、NAMCO、3D－FTG)	34430
GAUNTLET LEGEND (铁护手传奇、不详、ATARI、ACT)	26060

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
SPYRO THE DRAGON (PS、SCE OF EUROPE、ACT)
FORMULA 1 98 (PS、PSYGNOSIS、RAC)
天诛 (PS、ACTIVISION、ACT)
1080° SNOWBOARDING (N64、NINTENDO OF EUROPE)
F－ZERO X (N64、NINTENDO OF EUROPE)
F－1 WORLD GRAND PRIX (N64、NINTENDO OF EUROPE)
铁拳 3 (PS、NAMCO、3D－FTG)
COLIN MCRAE RALLY (PS、CODEMASTER、RAC)
TOMB RAIDER 2 (PS、EIDOS INTERRACTIVE、ACT)
PREMIER MANAGER '98 (PS、GREMLIN、ETC)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志98年12月11日的521号～99年1月1日的524号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为98年11月9日～12月6日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为98年11月12日～12月9日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为11月12日～11月18日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64 三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种)，排名不分先后，可以不填满五个，但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)"，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认；地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××××游戏当月排行榜

1、________

2、________

3、________

4、________

5、________

对某游戏的一句评语：没有感想可以不填，如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章：

本期您最不喜欢的栏目或文章：

对本期杂志的评语：

今后您最希望看到的栏目或文章：

您最希望看到本刊有那些改变：

姓名：　性别：　年龄：　玩龄：　现有机种：

职业：学生　身份证号：11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　邮编：1000××

“中国电玩榜”98 年度大奖揭晓！

终于，“中国电玩榜”的年度大奖揭晓了，312 名中奖者分别包揽了各个奖项。自从开榜以来，总共收到了约 4 万多份选票，这次算是将 98 年给了结了。中奖名单在第九页登出，参与过电玩榜的玩友赶紧去看看吧。

由于电玩榜很成功，所以主编同意将每年一次的大奖改为半年一次，以鼓励玩友更积极地参与。中奖面将依据去年 11 月公布的规则制定，基本上保证每月的参与者都有机会中到游戏机。具体奖项将在下期杂志中刊登，敬请等待。

正值成熟稳定期的 PS 每个月都有几十款新游戏推出，其中不乏优秀作品。虽然大多数难以撼动老牌大作，但还是有一些新军能够崭露头角。本月的最后两名就是最新登上排行榜的游戏：“生物危机 2 · 振动版”虽然不是新游戏，但由于“生物危机 2”的巨大声望，使得这款“衍生版”游戏也颇受玩友欢迎；另一款“三国志 6”乃是 KOEI 公司的又一力作，为区别于“三国志 5”，KOEI 公司在此作中大大改变了系统，使老玩家也十分有新鲜感。这次得到第 14 的位置，感觉仍然有上升的趋势。令人婉惜的是：“星海传说 · 第二个故事”从上月的第七跌到本月的第十一，要是放在去年，就算是下榜了，真搞不清为什么 ENIX 的游戏变得这么没有竞争力。其实，正如我的一个朋友所说：这款游戏对应振动手柄来玩，特别爽。

本月“中国电玩榜”其它榜位的变化并不大，只是名次上下有些变动。值得一提的是 PS 的“实况世界足球 · 胜利十一人 3～法国世界杯 98”等上了“累计榜”，大概是第一个冲入“累计榜”的 SPG 了，希望这不是唯一的一个。还记得那句话吗：锻炼身体保卫祖国，锻炼身体建设祖国！我们且不上升到那么高尚的境界，锻炼身体可是我们保障自身利益的呀！我们现在的国人太不热爱体育了，北京二十多岁年轻人的平均身高还不如日本呢。扯远了……

日本榜方面，任天堂的超级大作“塞尔达传说 64 · 时之笛”果然出手不凡，当周即售出近 40 万份，三周售出近 60 万份，相对于主机普及量来说，这样的成绩非常骄人。而 NAMCO 的 RAC 力作“R4 · 山脊赛车类型 4”发售一周也有三十几万的成绩，不知最终会不会超过首部销量超过 200 万份的赛车游戏“GT 赛车”，取得更好的销售成绩。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从 12 月 1 日到 12 月 31 日，总共收到有效选票 5097 张。玩友们所选出的游戏总共 501 种，其中包括：

ARC 游戏 74 种，计 6840 票；
SS 游戏 99 种，计 3649 票；
PS 游戏 121 种，计 6831 票；
FC 游戏 55 种，计 1196 票；
MD 游戏 65 种，计 2052 票；
SFC 游戏 31 种，计 272 票；
GB 游戏 48 种，计 1647 票；
N64 游戏 8 种，计 15 票；
总票数合计 22502 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“浪客剑心(PS)”，我们则无法判断是“浪客剑心”中的哪一款，应填写“浪客剑心 · 十勇士阴谋篇(PS)”或“浪客剑心 · 维新激斗篇(PS)”。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

广西平果	陆辉利	广西忻城	卢凯	天津和平	邵伟	辽宁盖州	石勃	河南洛阳	崔增光
山西太原	李涛	辽宁沈阳	丁川	河南郑州	常兴华	云南开远	万东	广东广州	邓国生
广东广州	李少华	江苏溧阳	戴杰	江苏通州	王丹	齐齐哈尔	孙瑞强	湖北赤壁	陈林
安徽临泉	于计划	黑龙江哈尔滨	李宝胜	河北保定	苏国兴	陕西华阴	高郁文	广西钟山	傅恒诃
贵州贵阳	黄浩	河北石家庄	笪海	四川成都	朱琛	浙江温州	陈章	江苏江阴	王强
天津河北	董玉鹏	河北邯郸	郑重	河南唐河	石义彬	重庆南坪花园	谭一川	北京通州	吴铁柱
上海漕宝	李中元	湖北武汉	张亮	广东南海	叶伟彬	重庆巴南	肖邦	广西柳州	黄文松
广东兴宁	黄君	湖北黄石	李俊峰	四川资阳	吴彬豪	广西柳州	郭俊	江苏南通	朱军
内蒙古扎兰屯	吴永恒	江西瑞昌	周保华	广西宾阳	黄麒州	天津理工	熊志远	广西桂林	徐鞘
四川自贡	叶建	重庆南岸	石明	北京海淀	关轶	湖北荆门	彭晓波	广西梧州	龚思



盗墓者Ⅲ

~揭开每个隐秘地点的神秘面纱~

科学调查团在某个被冰雪覆盖的高寒地区，发现了一具在冰封中的死尸，死者的日记上记载着有关促进生物进化的神秘宝石的消息。LARA 在不知到道事情真伪的情况下接收委托，开始了寻找这块奇妙宝石的冒险旅程……

PS	厂商:EIDOS	类型:AVG
	发售日:98 年 12 月(美版)	

系统概述

本作依然沿袭了前两代的模式，改动不大。新出现的物品记忆水晶成为中途存盘的必须品，十分珍贵。游戏全程有五大关，共计十九小关，并有 59 处秘密地点散布其间，如果能找齐所有秘密地点，就能进入额外的隐藏关卡。每当到达一处秘密地点，就会有一阵特别的乐声响起，通过物品栏里的怀表也能看到目前发现的秘密地点个数(就是 Secret 项)。

本文将指明所有 59 处秘密地点，以及隐藏关卡。而对于散布在各个角落的物品也将尽量指明，但篇幅所限未必详尽，只好以秘技作补尝。

对于游戏中出现的猴子其实有两种选择，杀和不杀均可，但因为它有时会拿走物品(特别是重要的钥匙等)，所以我都是一看见就打死，那些比较仁道的玩家则要小心，因为当你按本文去取物品时，可能早已被它扔到别处去了。

第一篇:印度

第一关:丛林(The Jungle) Secret×6

一进入游戏，LARA 的面前就是一道长长的斜坡。在滑下去之前，应先向右跳，滑到一块岩石上，而后跳向一块黄色的岩石，蹲下即可发现**秘密地点 1**:滑膛枪。

现在可以滑下那道长斜坡了，但要尽量偏左，躲过竖起的刀尖之后跳上左边的平台，可以拾到药箱、子弹，但要小心背后滚来的石球，最好先向前走几步等石球停了再拾物品。从这里跳到树后面，可以拾到记忆水晶，并发现**秘密地点 2**:子弹。

滑到斜坡的底端之后先让 LARA 向左走，找到水晶，再爬上旁边的石柱，这里有些弹药，还有**秘密地点 3**:子弹，就在对面瀑布跟前。

拾完物品就暂时折回，进入右侧的一道石拱门，这时可以看见有只猴子出现在前面。那里有条小径，LARA 拉动了里面唯一的开关，打开了小径入口对面的一道门。那里其实是道机关，LARA 一进去就直奔右前方的开关，拉动之后马上转身跑进一处凹穴，避开了那道刀墙。同时，刀墙背后的出口也露出来了。

LARA 紧抓滑锁，来到河对岸的一块方形石头上，并跳进了前面的入口。有只老虎正等在这里。杀掉它之后，LARA 找到了一棵中空的大树，并拉下了树洞里的开关，就在这时，又一块圆石滚了过来。她避开这道机关，在圆石最初停留的地方拉下了另一个开关。于是，角落里的门被打开了。走进去不久，她又杀掉一只老虎，并在右侧密草后面找到一些子弹。

前行不远，LARA 来到另一片区域，再次受到老虎的攻击。在这片空地中间有陷井，所以她从右边绕过，沿途拾到一些子弹，并从一棵横卧的大树下面爬了过去。在拿水晶之前，她又杀掉一只老虎。而旁边的那棵树上其实是有树洞的，扒住边爬上去就到了**秘密地点 4**(最好在音乐响起后离开，在这儿拾物品太危险)。

当 LARA 发现路已走到尽头时，她只好倒挂下岩石，以最安全的方法着地。走出刀丛，她在岩石边找到些子弹，并进入另一条隧道，小心地走过刀丛，从尽头处的天井脱出，回到先前的一处区域。LARA 沿原路来到那棵有秘密地点的树下，顺着走廊来到一片刀丛。这儿也有只猴子。LARA 走过刀丛，用跑跳抓住了大厅里突出来的一处棱角，随后又跳上了大厅上方的斜坡，并在掉下去之前抓住了边缘。她顺着边向右边侧移，在一处可以爬上的地方得到了水晶。而后她又向上爬，来到一处很暗的走廊，拉动开关，把下方的门打开。但由于石球的威胁，LARA 马上翻身跑出走廊。等石球停稳，她再次返回那个开关处，向上跳起，抓住并爬上一块岩石，这里是**秘密地点 5**:子弹。

从下方的门回到丛林，LARA 发现了一只猴子，在其带领下，她陷入了石球区。等石球停稳，她就走上了一个通向灌木丛的土坡，在右侧树丛后面发现了一个洞。她先拾起药包，然后才倒挂着跳进坑里，并在被坑底的刀尖伤到之前抓住了另一处岩石，从而发现了**秘密地点 6**:照明棒及水晶。最后，借助另一块岩石，她跳出了这个坑。

LARA 回到石球区，进而来到河边。向右游可在岸边拾得子弹。她跳上河中的小岛，在上方的岩石上拉动开关，打开了远处的一扇门。LARA 用跑跳抓住了石柱旁边的岩石，并利用索道滑到底。随后沿走廊向左，在石柱顶上可以拾得水晶。之后，LARA 向左转，来到一处很暗的走廊。她渡过水池，又在中间的石头上拿到照明棒，然后转向右走到尽头。这里有块可移动的石头，LARA 将它移开，开启旁边的门。穿

过它，LARA 又找到个开关，它能令一处涨满水。她继续向前，游过水池，穿过一道在两个火把之间的门，来到那个涨满水的地方。她从水里游到远处的瀑布前，走进了瀑布的小径。里面有道梯子，LARA 于是从上层的瀑布穿过，并爬上了更高的瀑布。她从这里跑跳回原来的那个瀑布，在顶端拉下开关，打开了水底的暗门。

LARA 纵身跃入水中，游进了那扇门。但她不得不杀死下一个房间里的老虎，从而爬上另一道梯子。在上层的房间里放着 Indra Key，但很可能已被猴子偷走，LARA 只好把它射杀。在从岩石边上挂下去之前，她又杀掉了隐藏的老虎。接着她小心地避开沼泽，走上钥匙洞前的岩石，用 Indra Key 打开了过关的门。

第二关：神庙废墟（Temple Ruins）Secret ×4

在最开始的路上就有蛇，一旦被咬到，就会中毒，必须用药包来治。

LARA 在其中一条蛇旁边找到一个开关，从而把地面上的一扇门打开了，穿过底下的隧道，她来到一处有水的区域，而水里有致命的食人鱼。没有办法，LARA 只有跳进水里，飞速游向一块被浅水覆盖的岩石，从这儿向前拉动开关，把水下的门打开了，于是她游过那道门，从另一处水面浮出。这时，一个土丘出现在 LARA 面前，她借助一些平台跳上土丘，随后转向左边的岩石，从那里跳向另一块石头，并在第二个瀑布旁找到了一个入口。LARA 在里面拾起水晶后，就跳上了外面的大树，她先在一些枝叉上拾到弹药和照明棒，接着从主干上跑跳向左侧岩石，而后又跳向瀑布，并爬上了第二个瀑布的顶部，利用倒挂和侧移，在右边的小洞里找到一些弹药。

当 LARA 终于能直起身子时，才发现刚才的矮洞已把她引到了一处新的区域。她小心地降下地面，跳向左边的岩石，最后爬进一个小洞。杀死拦路的蛇之后，她来到一个有着奇怪雕像的地方，并发现右边的石块可以拉出来，从而打开一个新的通路。但是，当 LARA 走出这条路时，立刻受到另一个雕像的袭击。战斗后，她顺土堆攀上岩石，拿到一个水晶，接着钻进地板上的洞口，拉动开关打开门。最后她推动石块，进入一片新区域。



空中的毒箭已难伤 LARA 分毫了，因为她只需蹲下就能躲开。在旁边的坑里她找到了**秘密地点** 7，而且在石球滚到之前就爬了出去。LARA 避开毒箭，回到了那个有雕像的房间，穿过一道门后，她小心地越过沼泽，爬上了另一边的坡，接着一个跑跳，抓住了旁边的岩石，她沿着那里的小路找到并拉下了开关，将身边的一扇门打开了。

门后面又是众多的刀丛，好在 LARA 利用跳跃和冲刺躲了过去，同时走上楼梯，找到一个笼子和一个开关。不过这次她没有拉那个开关，而是先拉出了墙根处的石块，并把它推到左边，接着她爬了上去，又跃起抓住了上面的岩石，在那块岩石上能购看到一个梯子，于是她爬上顶端，找到了**秘密地点** 8：一个有着多种物品的小屋。最后，她拉动屋里的开关，这才回到笼子旁，扳动了那里的开关。

LARA 借助刚才拉出的石块跳上远处的岩石，随后走进一扇门，跳入水中。她在水下拉动开关使旁边的门开启，但里面通向水面的门却关着。她只能继续向前，终于又找到一对开关，拉下之后，水面上的门终于开了。然而在那个房间的另一个水池里，LARA 又找到一对相对的开关，拉动之后，外面的雕像开始喷火了。而另一个开关则能打开一道限时的门，里面有秘密地点 9。

离开水池，LARA 注意到了在头顶上的移动着的平台，她攀上去后就沿着这些平台找到并拉下了一块岩石上的开关，这同样会开启一道限时的门，好在 LARA 总能抓住最后的几秒。

眼前是条长长的走廊，LARA 先拉下旁边的开关，打开远处的笼子，随后冲向走廊尽头，在笼子后面拿到 Key of Ganesha，接着跑进不远处的门，躲过那紧追不舍的陷井。一切都结束之后，LARA 回到了原来那个有水池的地方，只是原来的水已经被污泥代替。她从那儿进入一条小路，同时得到一些照明棒，爬上楼梯后立即后退，避过石球。楼梯上有两扇门和一个地洞，她决定先去右边门里调查一番。

LARA 沿着右边的道路向前，来到一处有雕像和水晶的大房间，（杀死这里的猴子可以夺回被偷走的药包）在另一头，她扒着墙壁爬下地面，从而回到原来的一个区域。

LARA 登上土丘，并跳向一侧的岩石，她在那里拉下两个开关，打开了下方的一扇门。穿过门后的房间，先不理那个坑，她来到一个有喷火石像的地方，而这里的水下开关能开启一扇水底的门，于是 LARA 从水下来到另一处区域。

上岸之后，LARA 登上一块长着草的石块，接着爬上梯子，在高处的岩石上转身跑跳向另一块石头，再一次跳跃之后她爬向墙壁的顶端，从更高的地方跳上远处的岩石。她先杀掉了下个落脚点的蛇，之后从那里跳进一个有滚石陷井的小屋。LARA 拐向左边，一面避开滚石一面躲过毒箭，先拿起药包，之后又跳进一处凹穴拿到水晶。

LARA 随后回到刚才的坑边，小心走过坑底的刀片，又爬过一段隧道，进入了**秘密地点** 10 的房间。而这里的水下通道连接着刚才放着水晶的房间，LARA 在角落里发现一块可移动的石块，推动后第二块石头出现了，她连续推动那石头，最终找到一个开关，坑里灌满了水。接下来的房间里又有两个石球在迎接 LARA，她避开之后转向左边，跳过一个

布满尖刀的坑。接着，她跳进洞底的水里，游进另一个有着喷火石像的屋子。LARA找到了刚才被灌满水的坑，并推动了水下的开关把门打开。随后，她在水下的通道里拾到了第二个 Key of Gonesha。

下一间房子里正好有两个钥匙孔，用那两把钥匙打开后，LARA走进门里，躲开有刀的天花板，在梯子顶端拿到水晶。然后她拉出了右边的一块石头，从那上面跳上另两块岩石拉动开关，把门打开。

门背后的房间有两条路，每条都有雕像把守。LARA利用冲刺来到下一间屋子，杀掉那喷火雕像后，拿走了它的剑。她爬上一块岩石，下面又有一个雕像复活了，而它身上有第二把剑。LARA把两把剑放到另一个两手空空的雕像手里，从而打开了出口，在后面的屋子里有个小洞，爬过它之后，LARA又穿过另一个房间，当她接近一个平台时，又一尊雕像对她发起攻击，解决之后，她在房间中部拿到了 Key of Ganesha，并用它打开一扇门。因为天花板上的机关，LARA以最快的速度拉下两个开关后就跳进地板上打开的门。在那里她拿到了第二把 Key of Ganesha，同时，一扇门自动打开了。于是她回到曾拿得第一把 Key of Ganesha 的房间。

LARA在另一个屋里看见一个漂在空中的水晶，而水中的激流能把人推向一道刀墙。所以她一下水就拼命地向左游，终于在刀墙边上拉动了开关。接着她又向回游，在激流的推动下向右游，拉下了刀墙另一侧的开关，使水流消失。这时，她终于能够拾起水下的第三个 Key of Ganesha 并爬上岸。

现在，LARA能打开楼梯上端的三个锁了，并从那里走出神庙废墟。

第三关：恒河(Ganges River)　Secret×5

在骑上那个4轮摩托之前，LARA先爬上一段坡道，而后爬下梯子，接着是一连串高难度跳跃，而在地面豁口前的最后一跳令她找到了**秘密地点11**。

骑上摩托，LARA跳过了斜坡，沿墙壁前进，并全力跃过一处断层。前行不久，她遇见一个小坑，利用旁边的梯子，她找到**秘密地点12**。又一个飞跃之后，一道金色的大门迫使她暂时走下摩托，爬进斜坡旁边墙上的矮洞。等身子可以立起时，LARA及时杀掉了藏在影子里的毒蛇。最终，她拉下了开门的开关，再次骑上摩托。穿过金门，来到一块水晶跟前。

LARA沿着一条主干道前进（右边的支路是条捷径，但会失掉秘密地点），借着一道斜坡做出一个大胆的跳跃（落地时最好让车撞墙来减速），而后在下一个斜坡上向右转，来到一个新区域。她驾车冲上一个斜坡，然后跳车，攀上岩石取得一些弹药，接着爬进矮洞找到**秘密地点13**：Harpoon Gun(鱼叉枪)和水晶。

骑上摩托之后，LARA沿着斜坡来到一个有两条叉路的地方，但两条路都通向同一片开阔地。她驾车跳过斜坡，拐过弯道，并全速冲过一个开在斜坡上的洞。在坡顶部，LARA离开摩托拿到水晶，从旁边的梯子向下爬。她的跑跳使她跃过深渊，几发子弹令兀鹫死无葬身之地，接着，跳上一个山坡，并准确地抓住另一块岩石，爬过一段隧道，她找到了**秘密地点14**。

LARA站在瀑布上方的岩石上，看到了右边的小石台。她跳下去，杀掉3只兀鹫，穿过一道裂缝，找到秘密地点15。之后，她用跑跳抓住一块石头的边缘，接着向右移动。穿过瀑布之后，她爬上了出口处的岩石。

第四关：卡利亚洞穴(Caves of Kaliya)

一上来，LARA先走向右边的路，爬过一小段洞穴后，又被一个石球逼着冲下斜坡。她在坡底转向左，在一条通道右侧墙上找到个凹穴，从而躲过了通道前方的石球。

前面的一个小洞通向一个三叉路口，LARA走进矮洞对面的路，来到一个地面突起的地方。她拉出左边的方石块，翻过那个突起。继续向前，她在后面的路口依次转向右、左、右，来到一条死路，但地洞的入口就开在路的尽头。

走过新的隧道，爬过一段矮洞，LARA来到一个有照明棒、水晶和地洞的区域。她在地洞里避开石球，杀死一大群蛇，然后滑下斜坡，与BOSS会面。（先不要去拿榴弹发射器 Grenade Launcher，因为这个BOSS不会被这种武器击伤）待战斗结束之后，LARA在中央的平台上拿到了 Infada Artifact。

后面三大关的顺序可以由玩家自行决定，对剧情没有太大的影响。

第二篇：伦敦(London)

第一关：泰晤士河码头(Thames Wherf) Secret×5

屋顶上的LARA先跳过右边的墙坡，借助箱子翻过墙头跳上吊车，而后垂下吊钩，从那里跳上梯子，躲过铁丝网，经屋顶下到安有铁丝网的平台，从而找到**秘密地点16**。

回到最初的屋顶之后，LARA在不远处找到个斜坡，还有个开关在低一点的地方。她拉动开关，之后滑到坡底，来到一扇绿色的门跟前。可是这里第二块地板会塌陷，所以她疾冲到下一个牢固的地板上，跑跳并攀上一块平台，杀死敌人得到 Flue Room Key。LARA跳回刚才的平台，从边缘垂下，又马上抓住下面的台边，因为这里的开关可以打开出口。

LARA又回到那扇绿色的门前，拉下右边的的开关，而后抓住高处的边缘侧移，最后找到两个矮洞，她在第二个里面找到秘密地点17。还是在绿门旁边，LARA爬进那里的矮洞，向右走，按下一个开关后向回走，终于找到一个可以使脚手架移动的按钮。接着，她通过斜坡来到地面上，杀掉枪手，通过一堆箱子爬上高台，又用梯子回到最初的屋顶。

拉动开关之后，LARA回到绿门上方的平台，她抓着边缘向右移动，而后沿着路向前走，在分支处先向下，最后找到一个很低的脚手架。她按动右边的按钮令架子升起，从而得以进入 Flue Room。LARA按下屋里的开关，结果使房间被火焰封锁。她冲出屋子，从脚手架上垂下，回到刚才的分支处。这次她走了上层的路，这里有个刚被打开的地洞。但LARA先攀上上方的平台，滑下左边的斜坡，并在下面的平台上得到**秘密地点18**。

进洞之后，LARA沿着坡道前进，最后跳进一间水流控制室。这里有两个水槽，一空一满，LARA先用开关使空槽装满水，然后跳进去拉动另一个开关。接着，她游出水面再

次拉开关令另一槽里的水面下降，而后跳进去穿过刀丛，游过一扇水下的暗门。

接下来的走廊在尽头处有个矮洞，LARA 钻进去，来到另一个黑暗的屋子，她把一个有网状纹理的箱子拉出来推向另一端的墙，利用爆炸轰开一个洞。当她把一处系统弄短路时，刚才水流控制室里的玻璃打开了，露出了后面的按钮。LARA 并没立刻回去，而是延着红色的走廊找到另一个按钮，打开第二个玻璃罩。之后，她才回到水槽旁，用"猴子翻身"跃过干了的水槽，按下两个按钮。这时，那个水槽已经有水了，于是她跳进去，从水下通道进入走廊。

走过几个铁丝网之后，LARA 跳上吊车，接着跳上墙头，利用一块可移动的石块爬上更高的平台，找到**秘密地点 19**。随后，她跑跳向一处斜坡，拿到 Cathedral Key（在隐藏关里使用）。在过关之前，LARA 从左边栅栏上的缺口钻过，爬下梯子，沿路向下找到**秘密地点 20**。

第二关：奥德威驰（Aldwych）Secret×5

LARA 在坠下地下道之前抓住边缘，从而得到些子弹。在下面的第一个过道里，她破坏掉障碍，爬进上方的叉路，来到一间有许多物品的屋子。LARA 在这里找到一个可移动的箱子，拉出之后进入了售票摊位。杀死几只老鼠之后，她从上方的开口爬出，找到了 Maintenance Room Key。接着 LARA 穿过大门，登上右边的自动扶梯，跳过一个坑，进入另一扇门里。

这间屋里的开关会点亮电灯，于是 LARA 很快就在路边拾到一枚便士（Old Penny）。随后，她在低些的地方找到条小路，但马上就有列车开来，迫使她先前冲而后转进右边的红色房子。她爬上屋里的梯子，跳过另一边墙头，从那里垂下进入钻机室。

立足未稳，LARA 立即跳向左边，躲过塌陷。她在开始滑下斜坡时跃起抓住了前面的台缘，而后向右侧移，避过刀锋。接着，LARA 坠下一段又抓住下方斜坡的边缘。爬上去之后，她用背跃空中转体攀上对面的平台，而这下方就是**秘密地点 21**。

LARA 爬回房间高处的平台，向右走，在火焰喷出时登上一块石头，上方的开关可以打开刚才红屋里的门，同时启动了一个机关。LARA 继续爬进列车月台上方的屋子，取走物品。然后经过一处低些的平台回到红色房子。这次她走那条偏下的路，最后从打开的天窗爬进下个屋子。消灭这里的守卫之后，她在低些的地方拉出一只箱子，从而进入新的通道。

当 LARA 来到一片绿色区域时，发现两个按钮。她按下左边那个，然后冲向远处的一间亮着灯的房间，在那里拿到第一个 Solomon Key。回去的路要经过红色小屋，LARA 从那儿又跳回钻机室，并在钻机上方的通道里取得第二个 Solomon Key。然后她回到售票处，用那枚便士买了张票，再乘另一个电梯找到一处可破坏的栅栏，里面就是**秘密地点 22**。接下来，LARA 顺着通道走，以最快的速度干掉右边的守卫，进入又一间小屋。她按下按钮，穿过打开的门来到新房间，并按下右边通道里的按钮，然后沿通道向左按下另一个按钮，接着进入新开启的门按下左边的按钮，随后回到通道向右走，按下第四个按钮。然后回到最早的按钮前按动它，最后沿原路穿过通道按下按钮。于是 LARA 得以进入 Mason 的房间。



因为这里的地板极不牢固，所以 LARA 也提高了警惕。她在窗帘后面取得 Ornate Star，又用那两把 Solomon Key 打开锁，拿到 Masonic Mallet。收拾掉恶狗之后，她从另一个门口走出，从水里游到另一区域，并抓着墙缝移向右边，跳上天花板之后又从下方的矮洞爬出。

不久，她面前闪出一道栅栏，只有出示刚才买的票才能通过。接着，LARA 在前方的门口拿出 Ornate Star，换来**秘密地点 23**。一番战斗之后，她沿着上方的走廊登上扶梯。下道门要用 Masonie Mallet 打开，里面的走廊通向一列机车，在那边的阴影里，LARA 找到了**秘密地点 24**。她按下列车内的按钮，顺着通道来到这关的结尾。这时，她看见有人拿着手电跑进一条走廊，就立即尾随而至（不要杀死他）。干掉两个守卫之后，LARA 拉下旁边小屋里的两个开关，使红色屋子里的**秘密地点 25** 暴露出来。

第三关：鲁德之门（Lad's Gate）Secret×6

LARA 在那间有两个水池的房间里向左走，滑到房间底部，又爬上右边的平台，最后降下地面。走过铁丝网之后，她找到墙缝变宽的地方爬了上去，找到**秘密地点 26**。而后从顶部的出口爬出，跳向斜坡，最后回到铁丝网上方。

这里的按钮可以令出口打开，LARA 爬过去，跳上墙上的绳网。当她到达绿门上方时，一个背跃转体登上身后的台子，接着顺梯子爬上顶端，又一次垂下台边，抓住下层的边缘，进而拿到**秘密地点 27**。随后，LARA 又爬上绳网，经过一处矮洞，降到另间屋里。她先杀掉守卫，然后才把石块推到路的另一边，从而进入一处充满埃及风格的区域。梯子就在旁边，她爬上去穿过洞口，顺小路找到个箱子。她把箱子摆好位置后就成功地到达了出口。

利用柱子，LARA 来到左边高处的台子，接着就滑下红色的坡道，来到一间有可移动石块的房间。她把那石块挪到中间，然后回到埃及小屋前爬上柱子，接着跳上开关前的台子，拉动开关。LARA 用"猴子翻腾"的动作跳到两处凹穴前，从中取得水晶并拉动开关，打开了头顶上的门。

LARA利用梯子和左边的几处平台来到屋子顶部。而后滑下斜坡，在最后一秒钟跃起，从而获得Embalming Fluid。接着，她爬过矮洞，来到另一间屋里，干掉守卫之后，走进了狮身人面像的房间，而且降到雕像的头上。她从这里出发来到左后部的角落，直跳攀上平台，而后跃向一边的柱子。跳上斜坡之后，她又跳起爬上放有水晶的台子，同时找到**秘密地点28**。

等LARA下到地面，又有一群敌人围上前来，一一解决之后，她挪动那些箱子，爬上高处的通道，取得**秘密地点29**。而后，她从蓝色平台上降回地面。随后，她利用其它几只箱子回到这关的入口处，在祭坛前使用Embaiming Fluid，使下一条通道打开。

LARA跳进水中，找到水下推进器，游进右边箱子下方的洞里。游出不远，一股激流把她推进右边的一处水域。她拉动右边的铁杆并按下上边的按钮，令远处的出口打开。当来到一片较大的水域时，她两次右转，经过下方的小房间来到一条裂缝前，这就是**秘密地点30**。

在那片大水域里还有一条狭窄的隧道，钻过去之后LARA先爬上右边平台，准备好用最快的速度杀掉水里的蛙人（因为他会把一个秘密地点封锁），然后她成功地在右侧水底找到**秘密地点31**。通过水下隧道，她进入一处有很多物品和开关的水域。拉下所有开关之后，出口自动开启，但同时有一批蛙人涌入。LARA立即撤离，先是走水路，接着拉动杠杆，熄掉上方台子上的火焰，之后又躲开活塞跳进瀑布后的入口，用Boiler Room Key开门进入水下的房间。

LARA沿着机器旁的路转向左，在尽头处钻进矮洞，最后跳上紫色的平台。

第四关：城市（The City）Secret ×1

现在，LARA面临着与Sophia的决斗（尽量在对方装弹时做动作，以免受伤）。她先跑向斜坡，用跑跳和攀爬让过豁口，然后又爬上柱子和更高的台子。她垂下台边又抓住下层台边，从而获得**秘密地点32**。

爬回放着金属箱的台子，穿过窄道按下一个按钮之后，LARA飞速跑开，躲过了致命的火焰。后来她又攀上平台，沿窄道找到一道梯子，并趁着Sophia装弹的间隔爬到顶端，跑进高处的窄道。接着，她跳上远处的平台，由此爬上装着导火索的箱子所在的台子。LARA对着那箱子只开了几枪，Sophia就成为了历史。但为了取得另一件古物，LARA只有先折回头走过窄道，跳过马路，再翻过几个大木箱，最后拉下电闸。于是，她又得到一件古物。

第三篇：内华达州

第一关：内华达沙漠（Nevada Desert）Secret×3

LARA渡过一片水域，在一个入口里面找到一块可以推动的石块。她经过小径跳上中间的石台，又从那里垂下去找到**秘密地点33**。而后挪动刚才的那个石块，跳到下方的石台上之后再跳到别的岩石上。继续前行，LARA发现一个金属斜槽。她转向右边跳上旁边的岩石，再几跳之后总算进入金属槽，坠入水中。她在氧气耗光之前从另一处水面冒出来，并顺着瀑布前的小路前进。在一个较高的平台前，她跳过裂谷向下爬，随后紧贴梯子右侧爬下。她松开梯子之后，很快抓住了右边的石缝，并向右侧移，待缝隙大到可以攀上之后，她也就找到了**秘密地点34**。

因为无法原路回去，LARA只得跳进水中，游回瀑布下方，再走那条小路。但这次她选了高处那条分支。跳过一块岩石，绕过一个地洞，她垂下平台，抓住了下方的一条裂缝，并一直左移直到可以攀上。接下来她利用几次跳跃登上了左边的悬崖。

拾起水晶之后，LARA又在下方的石台上找到了照明棒和TNT。随后，她走向瀑布，跳向斜坡，在滑下去之前抓住了边缘，降下低些的石台。而后，她一直沿悬崖向下，最后终于跳到对面的岩石上，并爬到顶端。接着，她跳上两个瀑布之间的斜坡，在底端又跳上前方的石台。LARA又抓着石缝移向右边，并（当屏幕变成俯视角时）背跃过水面。

为了不被水冲下岩石，LARA不断跳跃着通过石台表面的逆流，来到一处有水轮的大洞。她爬进岩石下的小洞，又登上梯子，**找到秘密地点35**。然后又回到岸边。

在水轮左边有间小屋，里面是台升降机。LARA在这儿找到了Detonator Key。随后，她爬上水轮，沿着隧道进入一处开放区域，并在水里拉动了两处开关。接着，她游进刚在水下打开的暗门里，在墙壁的阴影里又找到个开关。拉动之后，她返回刚才的通道。拉下最后两个开关之后，水轮开始转动，LARA便跳进干涸的河床，拾齐物品，最后借助石块回到瀑布后面。当她在水轮小屋拿到Detonator后，就回到那个放着TNT的石台，用Detonator引爆。于是，她得以爬上一个新的区域。

LARA沿着栅栏向左走，进入一条很暗的通道。不久，这条路分成上下两支，LARA先走进高处那支。跳进水里之后，她在隧道里和柱子后找到两个开关并分别拉下。接着，她回到栅栏处，进入一个大洞，再次拉动一个开关。

现在是走刚才那阴暗通道里的下层分支的时候了。LARA先干掉几个守卫，然后跃过栅栏来到箱子旁。在接踵而至的战斗中，LARA十分留意那带电栅栏。之后，又用枪从旁边的房子里抢得一辆摩托。

LARA利用箱子爬上另一间房子的屋顶，取得Generator Access Pass。在刚才抢车的地方还有把锁，用这个通行证正好能开门。于是LARA把电栅栏上的电流切断了。最后，她骑上摩托，跳过栅栏，冲出了沙漠。 —待续—

文/刘鹏　责编/PERFECT

秘　技

●**全部物品**：L2、R2、R2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、R2、R2、L2、R2、R2、L2、L2、R2、L2、L2、R2，成功时LARA会发出惨叫。

●**全部秘密地点**：L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、R2、L2、R2、L2、L2、R2、L2、L2、R2、L2、L2，成功时LARA会发出满足的声音。

●**HP全满**：R2、R2、L2、R2、L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、L2，成功时LARA会发出满足的声音。

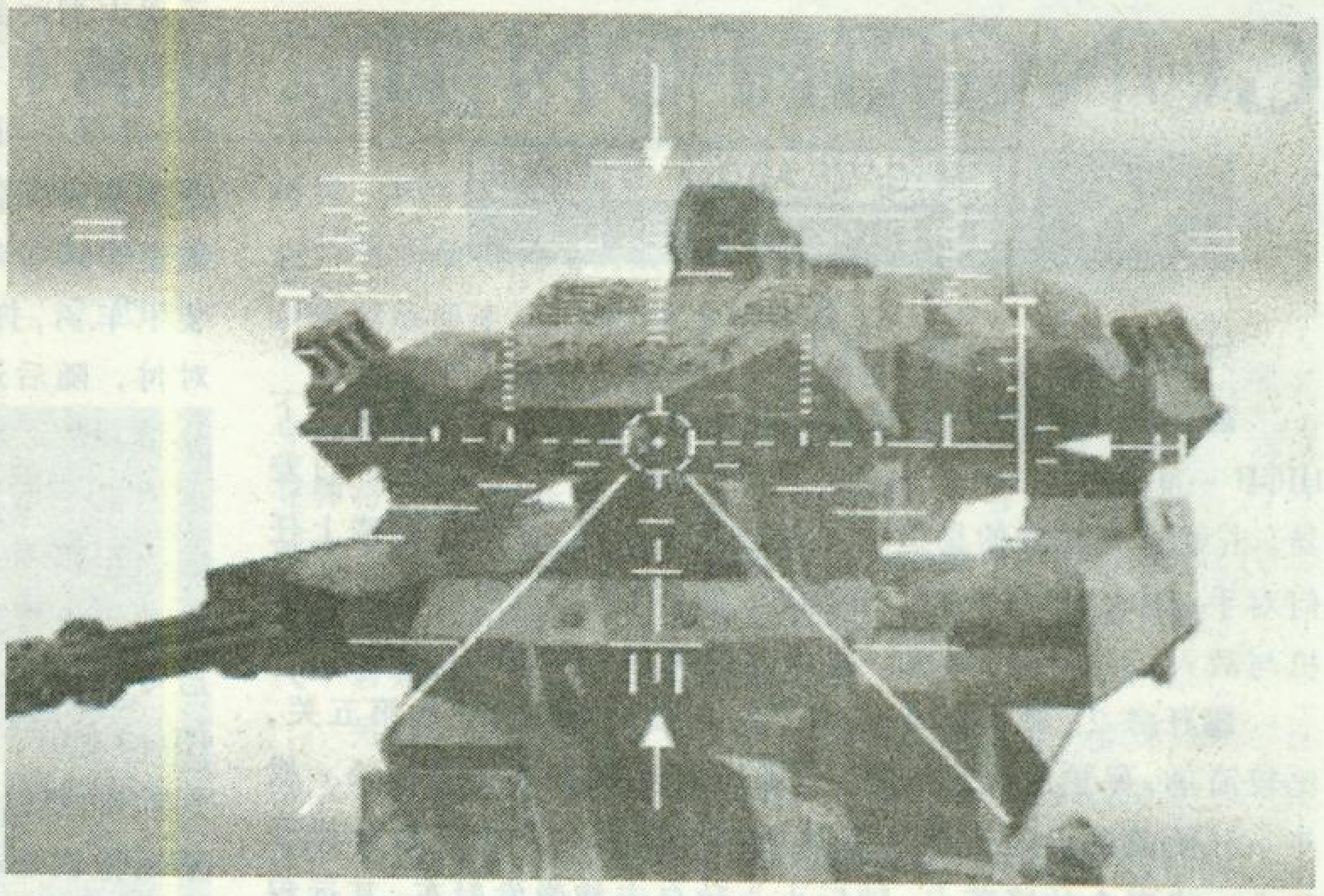
●**跳关**：L2、R2、L2、L2、R2、L2、R2、L2、R2、L2、R2、L2、R2、R2、R2、R2、L2，成功时LARA会说"NO"。

●**得到Race Key**：R1、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2，只能在LARA家里使用，可以开启庭院里的铁门，进行驾车训练。

武装鹫狮

GUNGRIFFON

SS 厂商:GAME ARTS 类型:SLG 发售日:96年3月22日



前四关可以选择，但必须完成这四关方可进入后几关。

■任务1:空袭作战。本关非常简单，敌全灭。熟悉操作，在战斗时可多练习上半身回旋及瞄准开火，小心后方会有敌坦克袭击补给直升机，注意保护。

■任务2:城镇夜战。本关在城中夜战，道路交错，障碍繁多，须频繁跳起飞行，有些难度，多用远红外成像仪(Y键)对作战将有很大的帮助。战斗初应先将右上角树林中的三架敌武装直升机击毁，否则其一旦起飞将会十分麻烦。注意补给直升机的落点，及时保护。本关的后期将有敌武装直升机出现，可跳起用机枪(MG)将其击落。

■任务3:铁路袭击。注意本关任务为击毁敌火车并非敌全灭，击毁敌火车即可过关。由于大雾所以远红外成像仪仍然会经常使用。战斗开始时先快速击毁前方三辆自走榴弹发射车，否则由于自走榴弹发射车的远程攻击会对自己和友军造成相当伤害。击毁自走榴弹发射车和三架敌AWGS后迅速向后消灭来袭的敌两架AWGS以保护补给直升机，稍做补充后，如果手法熟练可将左中敌武装直升机及附近敌车辆消灭，以绝后患，然后将中部补给直升机降落点附近的敌装甲车辆消灭。如果手法不熟练可直接将中部补给直升机降落点附近的敌装甲车辆消灭，但左中处的武装直升机一旦起飞将成为你讨厌的对象。以后你可以将上面树林里的敌车辆和敌AWGS逐个消灭，注意在树林中雷达将会失效并且不能高速行走。不要远离铁路只顾厮杀，火车随时会来，如果火车完全通过战场，任务就将失败。

■任务4:平原机动战。这关地域辽阔，敌我兵种众多，战斗将非常激烈，充分施展自己手法和才能，尽量体会多种武器的特性，消灭所有的敌车辆。从这关开始敌人将使用新型高速AWGS:HIGH-MACS，应当注意。

■任务5:城墙攻防战。雨天的战斗，视野不良，远红外成像仪可使你看清远处敌车辆。由于初期弹药不足且不能飞行，可不必恋战，迅速通过敌包围到达补给点，补充充足后再消灭敌车辆。小心敌武装直升机和树林中的敌增援部队的攻击，保护补给直升机。作战后期敌人会从城墙外侧空降三架HIGH-MACS，可站在城堡上沿其来袭方向将其一一击落，正面交火最好，若使之分散开来，其高机动力将发挥并形成多打一的不利局面。

■任务6:阻止敌登陆部队，保护我方运输机。本关难度相当大，有相当的挑战性，从战斗开始到战斗结束几乎全程与

★超真实、超紧张、超火爆★ 经典模拟射击游戏不可不玩

敌车辆周旋，补给紧迫，所以必须行动迅速。战斗开始先迅速消灭第一批敌增援然后赶到运输机旁击退敌三辆步兵装甲车，随后补给同时消灭来袭的两架AWGS，稍做补给后提前赶到运输机旁的房顶上，击落来袭的三架敌武装直升机，一定要迅速击落，否则敌武装直升机将直接击毁运输机使任务失败。后期将会有六辆导弹发射车和三架和你操作一样的高机动体HIGH-MACS出现在运输机将要起飞的跑道上，如何保护运输机，就看你手法和运气了，无论你或运输机这被击毁都将使任务失败，是这关最大的难点，如果运输机初期未受多大伤害，那么最好保护好你自己先。

■任务7:敌包围圈冲出。仍是一个难关，虽路线不长但敌众我寡，始终不容放松警惕。这关如果撤离部队被全部击毁任务就会失败，所以应当提前消灭敌车辆。初期树林中的敌车辆应快速消灭，尽量不要让其靠近撤离部队。山谷中集中的敌车辆可以在空中用多管火箭弹(RP)一次击毁，补给时来袭的敌武装直升机只有看你和友军的射击准确率了，后期的敌四脚高速AWGS极为难缠，远处可用被动式跟踪导弹(ATM)，近处可用机炮(GUN)与之周旋，必要的话可退着打，一边高速后进，一边旋回并操纵描准器，以减低我与敌之间的相对速度。

■任务8:核导弹发射的阻止。难度不大，只是弹药不足无法补充加之时间紧迫，所以初期不要随意浪费弹药和做过多的停留。通道中前进时注意转弯方向，在两个长方形的大通道中会遇到敌人少量的抵抗力量，如果使用远红外成像仪可使你在远处不受损伤地摧毁他们。在最后的大厅必须击毁敌三个HIGH-MACS才能打开通往核导弹发射井的大门，三个HIGH-MACS的行动规律是这样的，两个在左侧的空间兜小圈子，另一个则绕着中间的一堆障碍物兜大圈子，消灭之，击毁核导弹。然后MISSION COMPLETE——爆机!

请作者见此文后将详细地址寄来，谢谢!

GUNGRIFFON II

SS 厂商:GAME ARTS 类型:SLG
发售日:98年4月23日

只有完成上一关才能进入下一关。

■任务1:切断敌补给线。这关非常简单,仔细感觉一下HIGH-MACS与HIGH-MACS2在操作及武器使用上的差异。击毁所有你看的见追的上的敌装甲车辆,你将不会碰上任何对手,SHOOT! SHOOT! SHOOT! 越多越好,但要注意区分僚机与敌人,不要误伤僚机。建议武器配置:系统默认配置。

■任务2:救出淡水厂的工人。这关类似一代的第五关,比较简单,保护救援直升机,击毁所有来袭的敌装甲车辆。战斗一开始就要迅速击退几批敌坦克的进攻,为救援直升机开辟出一块安全的降落点,随后小心敌自走榴弹发射车,其远程攻击将对救援直升机有很大的威胁。作战后期将会有三辆敌高速AWGS分别冲过来袭击救援直升机,注意保护。建议武器配置:GUN+RP+ATM+ATM。

■任务3:我方部队的护卫。这关与一代第七关几乎完全一样,只是敌人的数目和进攻比原来多,所以有相当的难度,敌人这次会全力攻击你掩护部队。注意敌人的第一批AWGS是从悬崖上下来的,并正好在我方部队的上方,所以不要乱跑远离部队,之后应小心附近的树丛。以后的敌AWGS及援军应提前发现提前消灭,最后的敌四脚高速AWGS可冲上去与之近身搏斗,使其不能攻击友军。保护好僚机,他将给你很大帮助使你少一些麻烦。建议武器配置:GUN×2+RP+ATM。

■任务4:导弹基地夺回。对生手来说可怕的一关,相当难,即使对高手来说也不简单。这关要全力以赴小心谨慎。补给机直升机进场前一定要尽量消灭所有敌攻击力量,否则他们将击毁补给机直升机,使唯一的一次补给泡汤。后期敌援军坦克不会在战场停留,如果实在惹不起它们,那就躲在安全的角上等他们过去,但小心时间不足。终盘敌高速AWGS过于强大,祝你好运。建议武器配置:GUN+3SG+ATM×2。

■任务5:我方坠机和潜艇人员的救出。茫茫冰原,皑皑白雪,在冰雪上行走感觉就是不一样:打滑!比起上一关这关你可松一口气,难度不是很大但须要在两个相隔较远的地点来回奔波。如果潜艇或救援直升机被击毁任务将失败,所以一定要及时保护。救援直升机进场时其前方路线上会有两架敌AWGS对其进行阻截,应提前消灭。补给机直升机降落时附近会出现一架敌AWGS对其攻击,如果击毁以后将无法补给,所以这时应先放弃与敌增援坦克的战斗趁早将其消灭。救援直升机从坠机点飞往潜艇途中左右两边(先右后左)会出现敌武装直升机对其猛烈攻击,一定要提前赶到敌武装直升机出现点并迅速将敌武装直升机击落。后期敌人将空降数架AWGS攻击潜艇,注意保护潜艇不要被击毁,空降的AWGS在狂奔一阵后会停下来站立不动可乘机消灭。建议武器配置:GUN×2+ATM×2。

■任务6:敌空军基地的奇袭。这关是一代第六关中敌人对我方机场袭击的还击,雪恨的机会终于到了。任务是击毁敌三架大型运输机,虽然在一代中他们只袭击了己方一架大型运输机。由于是对敌军基地的奇袭敌人不仅强大而且数目众多,几乎不可能全歼,所以在完成任务的前提下一定要减小自身的伤害并保护好僚机。空降后快速歼灭前来阻截的敌人,趁敌援军还未赶到基地空虚之际尽力全歼上部敌武装直升机和装甲车辆,打他个措手不及,否则武装直升机一旦起飞就很难对付,随后迅速去消灭补给直升机旁的四脚高速AWGS进行补给。敌运输机进场后要迅速将其击毁,其余的不要管,因为运输机一旦起飞逃走任务也将失败。跟第一架敌运输机进场的敌车辆不多,击毁敌运输机后应尽量多消灭一些。我方第二架补给机直升机降落后应在其附近多加保护,补给直升机走后可以到下方敌少处躲避(上部跑道上有敌数种HI-MACS、HI-AWGS2、AWGS、武装直升机、各种坦克及战车不下数十辆到处游弋,上去无异于自送家门),伺机消灭部分敌人。敌第三架运输机进场时当然不可以从可中部冲上去,应从右边敌少处过去(其实只有一辆"乌龟"可顺手干掉)将其击毁过关。建议武器配置:GUN+3SG+ATM×2或GUN+3SG+RP+ATM。为了追踪敌大型目标,本关应适时监示DLS定位系统。

■任务7:掩护我撤退部队。本关是掩护我方撤退部队通过河面大桥,由于桥窄敌我又都在桥上,所以这关相对简单,只是一开始敌车辆数目多的出奇,恨不得将桥面和江面都塞满。由于左边桥上的敌车辆将炮口都对准了右边的桥面,而右边的敌车辆则将炮口都对准了前面,所以不要卤莽行事直接前冲,否则从那飞来得敌炮弹你都不知道。战斗开始后应先飞到左边的桥上向前击毁敌车辆再飞到右边的桥上由后向前击毁敌车辆,顺手再消灭江面小平台上的敌武装直升机。在补给时和掉下江时小心敌江面部队,雷达上是无法发现他们的。后期我方撤退部队通过大桥左右桥上出现敌援军时也应先左后右将其消灭,另外在追击敌HIGH-MACS时小心不要掉下桥去,其实由于桥面窄小与其保持距离用自主式跟踪导弹(ATM)可轻易将其消灭。建议武器配置:GUN×2+RP+ATM。

■任务8:与敌HIGH-AWGS单挑。最后一关,简单又很困难的一关。简单,因为只有一个对手;困难,因为对手很强大又有很多假目标。你的才能和手法将在这里得到考验,胜利是属于你的。建议武器配置:3SG×2+ATM×2或GUN+3SG+RP+ATM。



↑本作请根据情况选择僚机,这将对作战有一定帮助。

“武装雄师”I & II 攻略的补充说明

“武装雄师”技巧性强，真实度高，为即时模拟型，难度较大，纯属硬派打法，本人为打爆机花了不少时间，以上两篇攻略一代为 HARD，而二代为 VERY HARD 级别的打法。二代 EXPERT 级别本人则只完成了五关。下面讨论武器。



→这究竟是怎样的一个游戏呢？尝试一下，也许会有新发现。

■机炮（GUN）：一代对瞄准不是很高，准星离目标左右下的偏差不可太大，至少要进准星圆圈一部分，否则炮弹将脱离目标。唯独上的要求最不严格，准星圆圈甚至可距目标有相当距离，这有可能与游戏制作者考虑到和炮弹的飞行路线有关。提前量可视距目标的远近适当稍有提前即可。

二代的准星圆圈中多了一个箭头，箭头的尖也就是准星中心必须对准目标，才能将其击毁，所以应压低炮口。3SG 一次可连射三发炮弹，威力较大浪费也较大，应适当使用。二代的提前量要求相当严格，稍有偏差则无法命中，需不断练习。

■机枪（MG）：一代是真正的机枪，二代则应属机关炮，威力同时有所提升，使用区别不大，主要用来对付空中目标。

■多管火箭弹(RP)：威力最大的武器，二代有所弱化，使用区别也不大。主要对付地面聚集的敌人，空中使用效果惊人。对付空中相距不大的武装直升机群和单个武装直升机也有相当效果（不必苦于瞄准），如算好提前量站好方向，就可以将该游戏中飞的最快的飞机敌轰炸机一举击落。（天语/本系列确实可以击落敌高速飞行器，用主炮就可以）

■导弹（ATM）：区别最大的武器。一代中属于被动式跟踪导弹威力较大，但发射后仍须使准星照准目标引导导弹，否则导弹将脱靶，对高速运动敌人不大好使，还容易贻误战机。二代则属于主动式跟踪导弹，发射后可以不管不会贻误战机，但发射前须花好几秒钟使导弹锁定目标，并且威力略有下降。一二代中若熟练掌握该武器则受益菲浅。

另外，每关可以呼叫三次，呼叫后能打击一条线上的固定敌人，威力较大，但由于敌人有时灵活动作，呼叫后的打击效果未必尽人人意，因此应慎用，当强敌不断压迫时即可求救。

最后提一提 DLS 定位系统，在作战时，如果连方向都搞不清……本系列在画面描准器上方即有定向装置，但操作者一般很难分神于它，而如果游戏时按下 START 键，便会进入 DLS 定位显示画面，像补给机的降落地点、敌大型物动态都很清楚。退出 DLS 后结合方向仪，即可按既定战术作战了。^-^

天语/各位鹫狮迷兼土星拥有者大家好。这里提供给大家的是本系列游戏最基本的知识，编者手头还有一些相关资料，是由杀戮鹫狮终结者：南京中国药大的刘涛同学提供的。他专门就生存模式以及偏门武器的妙用提出了看法，当然，还有一些攻关小技巧，我们将在下期的“游戏研究所”里面刊登。这位同学的战绩是，生存时打满 9 分 40 秒，以 HM2 击破 111 机，若以同轴直升机则可击破 94 机。故事模式呢？所有难度该同学都能破掉，包括 EXPERT！你有土星吗？你敢打这游戏吗？如果你自认为是土星迷，可一定要试试喽……呵呵……

当然，PS 机主照样硬派，下期就有天津玩家的“生 2”豆腐（TO－FU）攻略。真可说是些 HI－END 级的东西。无论是什么机种，像合金弹头 2，也可以再次解剖嘛！欢迎写信投稿。

游戏盘能放入 PC 机、CD 机、VCD 机？

■收到一封来自辽河油田的信（属名“真正的土星支持者”）：

我有一件事想问编辑一下，以前你们说“武装鹫狮”的完整版 CG 动画必须动用土星的电影卡才能欣赏得到，现在我觉得根本不需要了。

其实我也是不经意发现的，本人闲得无事时，就把土星的光盘放在 VCD 机上听（我的土星和索尼均已转让他人）（天语：@ # $ %），无意之中想试一下 VCD 机的纠错能力，便把已经报废的“武装鹫狮”光盘放了进去（因为这张盘已经穿孔，在土星机上读不出来了）。没想到竟突然放出了片头和片尾动画，而且——没有压缩！我被着实吓了一大跳（差点就打破男子世界纪录了……），画面真是棒极了！于是就匆匆忙忙写信告诉你们，也请编辑们告诉全国的土星迷们（请别跟我说你早就知道，不然我会欲哭无类的）。

看来，觉得该游戏很难的玩友再也不用刻苦练习就可以看到结尾的动画了。

另外还想告诉编辑的就是看动画时必需用“倍速”功能，不然就会出现慢动作和一些古怪的声音，如果想听第 2 首歌时，画面就会暂停，而且不会消失，真的很清晰（游戏艺术可真够艺术的）。



←在 DC 上推出续作的概率比较大，「3」的概念在「2」推出时即已确立。



光明力量Ⅲ 剧本3·冰壁的邪神官

~冶炼石打造成果一举公开~

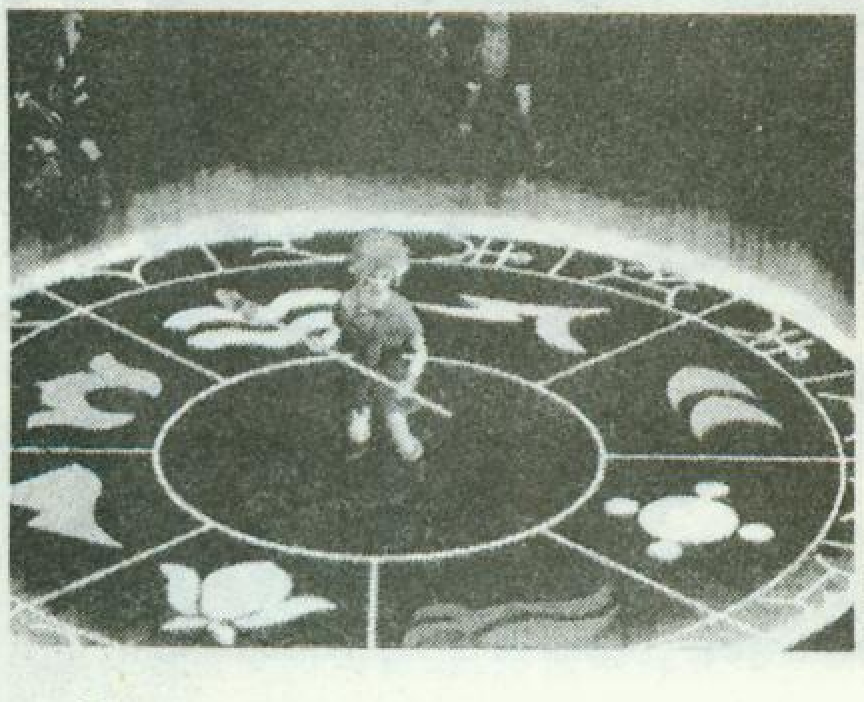
“光明力量3”系列的最后一部,不仅战场的景观更加壮丽、故事情节更加紧凑,而且在结尾三部剧本中的角色分三路挺进的情景更是让人叹为观止。在此笔者将自己在游戏中的一点心得技巧写出来,希望能对喜爱本作的朋友们有所帮助。

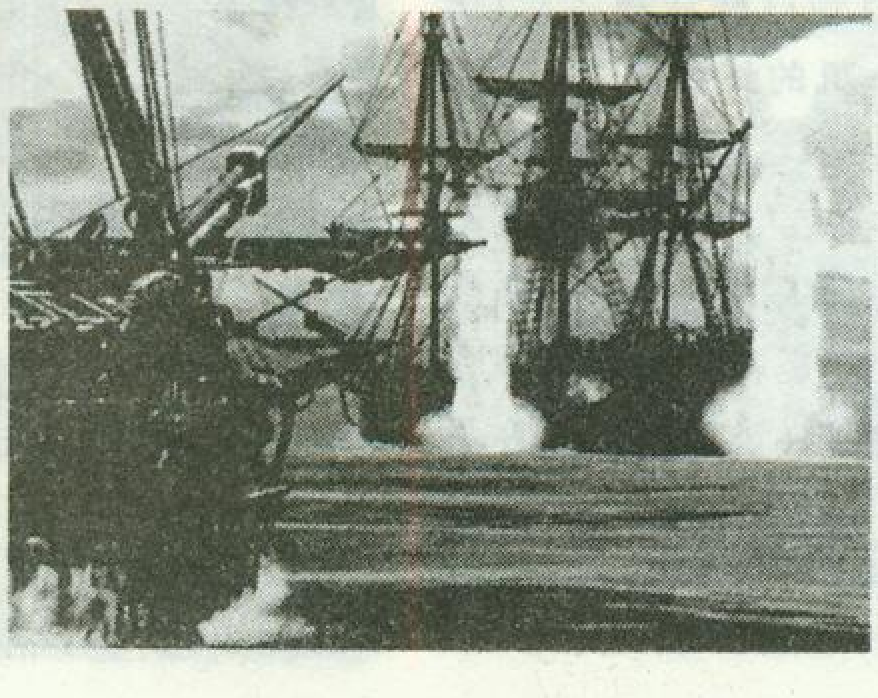
SS	厂商:SONIC	类型:S·RPG
	发售日:98年9月23日	

“游戏研究所”栏目欢迎各位热心读者踊跃投稿!!!

饰品作用、价格一览表

饰物	名字	价格	效果
指轮	シルバーリング	2000	提升防御力2,运气UP
	ライフリング	3000	提升防御力4,每回合回复HP
	パワーリング	3000	提升防御力5,防御力5
	プロテクトリング	3000	提升防御力至5;使用时与HEALING LEVEL 2相同
	マジックリング	3000	提升属性防御;使用时可回复MP
	グイルリング	3000	提升防御力5、速度
	アタックリング	5000	提升攻击力5;使用时与攻击LEVEL 1相同
	マスターリング	5000	提高会心一击率、反击率
	韦驮天リング	3000	提高移动力
	白のリンゲ	5000	提高防御力
	黒のリンゲ	5000	提升攻击力10;提高会心一击率;风魔法LEVEL2;咒咀
	イビルリング	5000	提升攻击力15;雷电魔法LEVEL2;咒咀
	カオスリング	4000	
手环	バトルブレイス	2000	提升攻击力2
	プロテクトブレイス	2000	提升防御力3
环	プラチナサークル	4000	提升防御力4
	プリンセスサークル	7000	提升防御力7;提高运气;每回合回复MP
钵金	忍びの钵金	4000	提升防御力3;忍者专用
	风魔の钵金	5000	提升防御力5;提高会心一击率;忍者专用
装饰品	アルテミスピアス	5000	提升防御力5;提高反击率;提高运气
	マルスチェイン	5000	提升防御力5;提高会心一击率;提高运
	スイフトブーツ	3000	提高速度;使用时与补助魔法LEVEL 1相同
	男气ふんどし	8	提高会心一击率
	本气の下着	5	提高反击率
ETC	エルベセムの宝珠	0	使用时与神圣之力相同,能给予敌人伤害







材料『ミスリル银』的打造图表

种类	价格	加工品		
ナイフ	4000	ミスリルナイフ	バタフライナイフ	アサッシンナイフ
ソード	10000	カウンターシード	ソードオブシヴァ	レヴァテイン
レイピア	8000	ミストレイピア	マジックレイピア	シャアンレイピア
ブレード	9000	ラストブレード	ルーンブレード	フォトンブレード
刀	12000	风切りの太刀	骨食いの太刀	海鸣りの太刀
ウイング	11000	シルフウイング	ソニックウイング	コスモウイング
ランス	12000	ゲイルランス	ホーリィランス	ドラグーンランス
スピア	9000	シルバースピア	カウンタースピア	ランスロットスピア
ハルバード	13000	ブレイブハルバード	ロードハルバード	アークハルバード
アックス	8000	ヒートアックス	ギガントアックス	ドラゴンアックス
トマホーク	6000	ルーントマホーク	キラートマホーク	スカイトマホーク
メイス	9000	セイントメイス	リベンジメイス	トールハンマー
アンカー	15000	スピンアンカー	クラッシュアンカー	クラビティアンカー
クロウ	6000	ミスリルクロウ	タイガークロウ	ベルセルククロウ
グラブ	5000	スパイクグラブ	マッスルグラブ	スパークグラブ
ナックル	5500	ギガントナックル	ミストナックル	ワイヤーナックル
ロッド	13000	メイズロッド	ミルキーロッド	アルケミーロッド
ワンド	14000	フールワンド	チャームワンド	ウイッチワンド
アンク	12000	ドルイドアンク	サイレントアンク	セラフィックアンク
矢	13000	月光の矢	龙骨の矢	破魔の矢
クオレル	12000	ミスリルクオレル	フレイムクオレル	ソニッククオレル
シエル	15000	マグナムシエレル	ストームショット	メテオショット
手里剑	7500	紫电万	八方手里剑	风魔手里剑
くちばし	400	银のくちばし	NIL	NIL
ウイップ	13000	クイーンウイップ	爱のムチ	ムッチムチ

材料『オリハルコン』的打造图表

种类	价格	加工品
ナイフ	6000	リッパーナイフ
ンード	12000	ソードオブロード
レイピア	10000	ネビュラレイピア
ブレード	11000	バリオンブレード
刀	14000	正宗
ウイング	13000	フルメタルウイング
ランス	14000	ボゾンランス
スピア	11000	メルクリウススピア
ハルバード	15000	バスターハルバード
アックス	10000	アポロンアックス
トマホーク	8000	フレイムトマホーク
メイス	11000	ジオハンマー
アンカー	17000	プラズマアンカー
クロウ	8000	ゲヘナクロウ
グラブ	7000	コキュートスグラブ
ナックル	7500	オーラナックル
ロッド	15000	ロッドオブウイル
ワンド	16000	エターナルワンド
アンク	14000	ゴルゴタアンク
矢	15000	サジタリウスの矢
クオレル	14000	ドップラークオレル
シエル	17000	ホツトロードシエル
手里剣	9500	暗魔手里剣
くちばし	800	七色くちばし
ウイップ	15000	シルクウイップ

『ミスリルのかけら』打造图表

种类	价格	加工品
ACCESSORY	1500	パワーリング
ACCESSORY	1500	ポロテクトリング
ACCESSORY	1500	マジックリング
ACCESSORY	1500	グイルリング
ACCESSORY	1500	アタックリング
ACCESSORY	1500	マスターリング
ACCESSORY	1500	アルテミスピアス
ACCESSORY	1500	マルスチエイン

『ダークマター』打造图表

种类	价格	加工品
ソード	12000	ダークサイドンード
刀	12000	村正
ハルバード	14000	イビルハルバード
アックス	10000	イビルアックス
クロウ	8000	ジギタリスクロウ
ロッド	16000	デーモンロッド
矢	15000	カンタレラの矢

~征稿启示~

为了加大本刊攻略内容的力度，本栏目现全面征集面向土星、PS、GB的解析攻略。来稿篇幅不宜过长，只要内容准确、表达清晰即可。稿件取材方面无明确标准，比如关于"光明力量"的文章，即可以宏观阐述冶炼方式，也可以是具体介绍冶炼石隐藏地点和冶炼武器作用的文章。

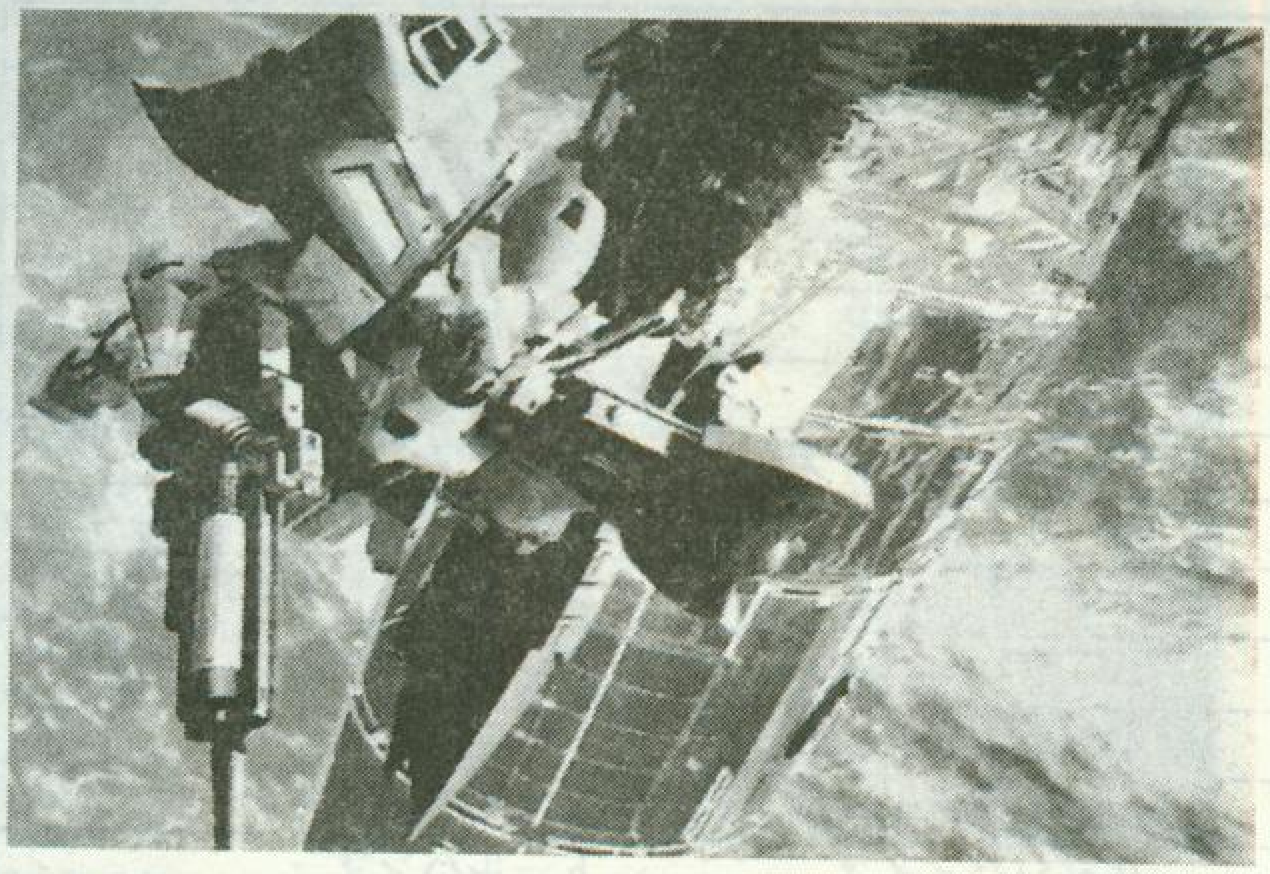
由于解析攻略实用性强，对玩友们的帮助极大，我们将在采稿过程中优先考虑，一经录用，稿酬从优发放。最后要提醒大家的是，务必写清自己的真实姓名、通讯地址以及邮政编码，并在信封正面注明"游戏研究所"。

SD高达·G世纪

~强力机体开发线路解惑~

当笔者刚接触到这款游戏时，对它的印象很一般，感觉只是把以前的"冷饭"拿到PS这台热的烫手的主机上炒一炒，热一热而已。不过只玩了几关，就被其独特的升级系统吸引住了，尤其是下文登载的机体开发部分，更是令玩家欲罢不能。

PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:98年8月6日	



注:"▲"为其它MS系、"E"为开发终结。

ジム系

●ザニ——ジム——ジムコマンド——ジム改——ジマカスタム——ジマクウエル——ジムⅡ——ジムⅢ E

●ジム——RGM—79(G)——RX—79(G)▲

●ジム改——パワートジム

●ジムⅡ——ネモ——ネモⅡ

注:ジム为开发ガンダム的重要机体。

ザク系

●ザクⅠ——ザクⅡ J型——グフ——グフ飞行型——ドム——トロピカルドム——ペスン·ドワツジ——ドワツジ——ドワツジ改 E

●ザクⅠ——ザクⅡ F型——高机动型ザクⅡ——グルググ——ガルバデイα——ギャン——ギャン改——R·ジャジ E

●高机动型ザクⅡ——宇宙用高机动型试验ザク——ザイコミユ高机动试验用ザク——ギケロガ——ジオングーーパーフェクト·ジオング E

●グルググ——グルググ ME

●ガルバデイα——ガルバデイβE

●ザクⅡ J型——ザクⅡ改型 E

●ザクⅡ J型——デイザートザク E

●グフ——グフ重装型 E

●ドム——リツクドム——リツクドムⅡ E

●トロピカルドム——ドム·トロペン E

注1:"ドム"开发时应以"ドワツジ改"的线路优先。

注2:"ゲルググ"、"ガルバデイαβ"都是对机体改装很有用的机体。

注3:"バーフェクト·ジオング"是很出色的机体，务必要得到。

ガンダム系

●プロトダイプガンダム——ガンダム——ガンダム G—3——ガンダム NT—1——ガンダム NT—1FA E

●ガンダム——ガンダム MKⅡ——ガンダム MKⅢ——FA ガンダム MKⅢ E

●ガンダム MKⅡ——FA ガンダム MKⅡ E

●ガンダム MKⅡ—バーザム

●ガンダム——GP—01——GP01—FB E

●GP—01——GP—02——GP—0A E

●GP03—S——GP03—D E

●ガンダム——RX—79(G)——EZ—8 E

●RX—79(G)——ガンダムピクシー

注:ガンダム系是较著名所得MS系，其中有许多著名机体，GP02有强力的地图兵器，而GP03—D则是宇宙战中不可缺少的强力机体。

Zガンダム系

●プロトガンダム——Zガンダム——量产型Zガンダム——メタス▲

●プロトガンダム——百式——量产型百式 E

●百式——百式改——ガンダム MKⅡ▲

●プロトガンダム——メタス——メタス改 E

●Zガンダム——ZⅡ——リ·ガズイ——リ·ガズイ·カスタム E

注:"Zガンダム"、"百式"均为著名机体，"メタス改"、"リ·ガズイ"是用于组合的重要机体，特别是"リ·ガズイ·カスタム"，后期可用于组合"Vガンダム"。

ZZガンダム系

●プロト ZZ ガンダム——ZZ ガンダム——ZZ ガンダム FA

●ZZ ガンダム——量产型 ZZ ガンダム

ジエガン系

●ジエガン——ジエガン Bタイプ——ヘビーガン——ハーティガン——Gキャノン——Gキャノンマグナ E

●ジエガン——ジエガン Aタイプ E

●ジエガン Bタイプ——ジエムズガン——ジャベリン E

●ジエガン Bタイプ——スタークジエガン E

注:ジエガン系是火力很差的一种MS，但同样不可缺少，因为"Gキャノン"可组合"F 90"，"ジャベリン"可用于组合"Vガンダム"。

ドーガサイコミユ系

●ギラ·ドーガサイコミユ试验型——ギラ·ドーガ——ギラ·ドーガ改 E

●ギラ·ドーガサイコミユ试验型——セクト·ドーガ——サザビ—E

●ギラ·ドーガサイコミユ试验型——サイコ·ドーガ E

注:这是吉恩公国较强的一系，其中包括シヤア的爱机サザビー。

サイコガンダム系

●プロトタイプサイコガンダム——サイコガンダム——量产型サイコガンダム——ドーベンウルフ

●サイコガンダム——サイコガンダム MKⅡ——サイコガンダム MKⅢ

注:サイコ系是很强也很重要的一系，"ドーベンウルフ"可用于组合"Vガンダム"。

MSM系

●MSM—02——ゴツグ——ハイ·ゴツグ——カプール E

●MSM—02——ザクマリナ——ザクマリン E

●ゴツグ——スゴツグ——ゾゴツグ——ゾツク E

●スゴツグ——ガツシヤ E

注:MSM为水战用机型，较联邦的水战用"ガンダイバー"要强许多。

其它

ガザ系

●ガザ C——ガザ D——ガ·ゾウム——ズサ——ズサカスタム

●ガザ C——ガザ C改

PMX系

●バラス·アテネ——ボリノーク·サマーン——ジ·0——タイタニア E

Vガンダム系

●ガンイージ——Vガンダム——V2 ガンダム

●ガンイージ——ガンフラスター

●ノイエ·ジール——ノイエ·ジールⅡ

●量产型 νガンダム——νガンダム——νガンダム HWS

●量产型キュベレイ——キュベレイ MKⅡ

●ガンダム F90——ガンダム F91

●ガンダム X——ガンダム Xテイバイダ——ガンダム DX

●シャイニングガンダム——ゴツドガンダム

●Wガンダム——Wガンダムゼロ——Wゼロ·カスタム

文/陈瑞、吕凌　　责编/PERFECT



私立法律学园

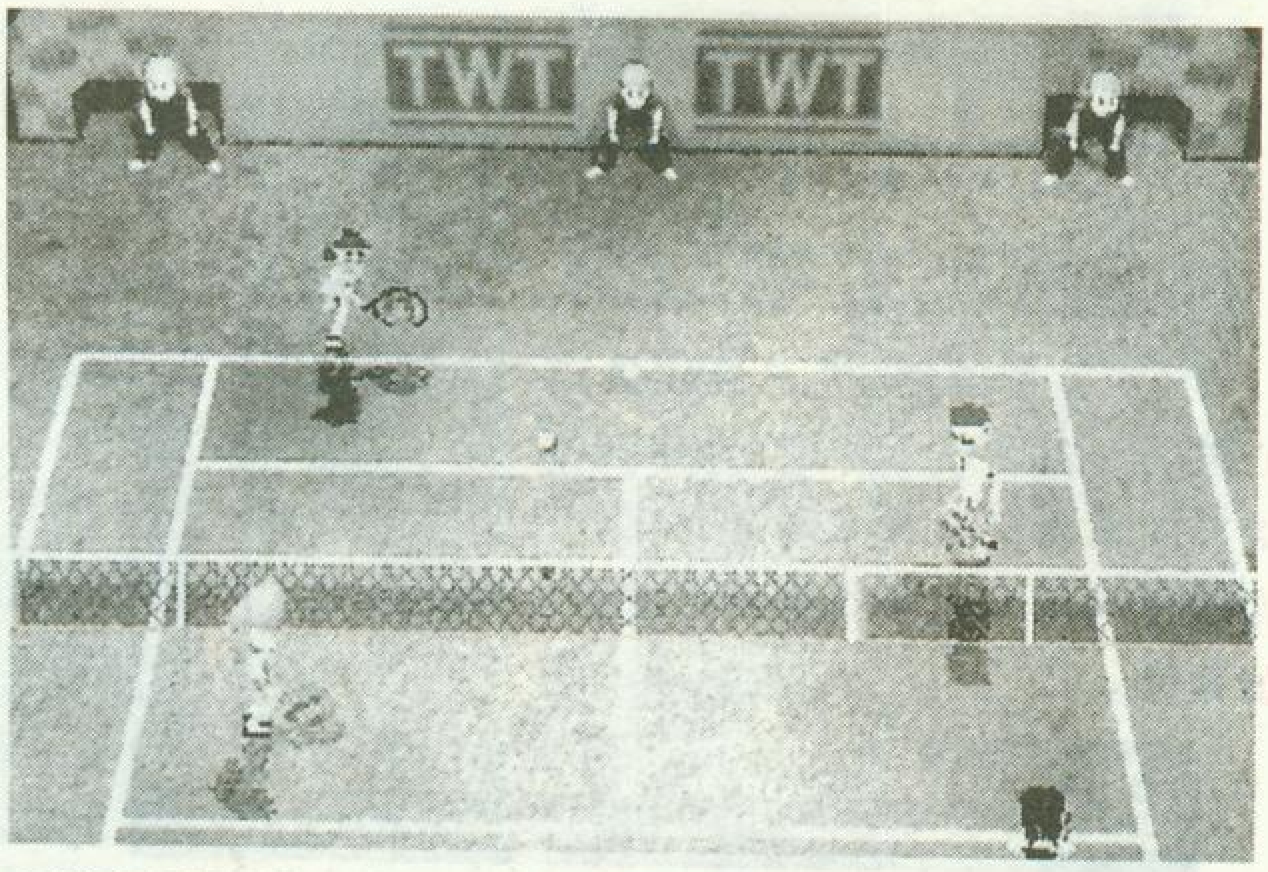
~各种宝物取得方法揭晓~

“私立法律学园”已经发售许久了，不知道各位玩家精心培养的角色是否都顺利地成长呢？什么？不太顺利！如果这样的话就必须利用道具来提升能力了。相信玩家依照下面的道具获取图表收集各种宝物，就一定会令你的角色更加强壮。

责编/PERFECT

PS 厂商：CAPCOM　类型：FTG＋SLG
发售日：98年7月30日

角色名	道具名	取得道具的条件	对应增加的数值
バツ	忍者武术秘传ノ书	9月的教室，与“バツ”比赛腕力，获胜即可取得。	パンチ、スピードまたは体力
	たこ焼き	12月的教室，看到“バツ”一人扫除，选择“真剣こ手传う”即可。	攻击力、体力
	あまったタ刊	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード、キック
ひなた	ケーキらしきモノ	11月的教室，蛋糕比赛时选择“ひなたの方がおいしい”。	根性
	おそろいのアバンド	2月的教室，选择“ヘアバンド”的颜色为白、赤、黄皆可。	防御力
	通信教育空手セット	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	攻击力、キック
恭介	特别风纪委员章	1月的教室，看到恭介整理资料时选择“手传う”。	潜在能力
	おごりのジュース	2月的体育馆，陪恭介一起视察，并在猜拳中获胜。	体力
	はげヅラ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	防御力
将马	将马のバット	7月的屋顶，将马练习时选择“つきあう”。	攻击力、体力
	赤のリストバンド	11月的保健室，选择将马要买的鞋子颜色为“赤”。	ピンチ
	おごりの昼饭	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード
夏	夏のハンカチ	10月的体育馆，劝驾，并选择“かわす”。	スピード
	手作の弁当	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	体力
	手作りケーキ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ
ロベルト	ブラジルのコイン	10月的屋顶，与“ロベルト”比赛举重，并且获胜。	キック
	ブラジルのコイン	11月的操场，与“ロベルト”比赛举重，并且获胜。	キック
	Jリーグチケット	2月的屋顶，与“ロベルト”比赛举重，并且获胜。	キック、スピード
ロイ	指轮	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ
	ピアス	12月的操场，被问到“クリスマスはどうする？”时选择“ロイ”。	防御力
	ロイの思い出の写真	2月的操场，被问到“なにが记忆に残つた？”时选择“太P战”。	根性
ティファニー	挨拶代わりのキッス	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード
	本气キッス	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
	ボーマンの上着	2月的体育馆，被问到“いっしょにやるか？”时选择“寒いしやめ”。	防御力
ボーマン	募金の羽根	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力、キック
	ボーマンの育てた花	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
	十字架ペンダント	2月的保健室，倾听“ボーマン”的烦恼时选择“ストレス解消につきあう”。	パンチ
エッジ	バリバリヘアスプレー	10月的保健室，“エッジ”的问题全答对。	攻击力
	エッジのバンダナ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力、スピード
	外道ピアス	1月的体育馆，对蹲在地上的“エッジ”选择“まかせろ！”。	根性
アキラ	ドクロシール	12月的体育馆，帮“アキラ”练习上下段攻击成功。	根性
	マンガ　カンフーライダー	2月的屋顶，对正在练习防御的“アキラ”选择“中段攻击”。	パンチ
	バイクのキーホルダー	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード
岩	三色おにぎり	11月的体育馆，问烦恼的岩，选择“うめ・かつお”或“明太子・野尺菜”。	体力
	ジャンボミックスおにぎり	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ
	岩特制おにぎり	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	攻击力、体力
英雄	スタミナラーメン	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	体力
	岛津英雄サイン色纸	11月的体育馆，选择“アニメ监督ににてません？”。	スピード
	岛津英雄の极意初级编	1月的保健室，选择“行きたい”、“远虑する”皆可。	攻击力
响子	シールプリント写真	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	根性、潜在能力
	电话番号	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
	响子先生の秘密	1月的保健室，和老师对话时选择“特にようはなし”。	キック
雷藏	忌野流汉方药	8月的保健室，与躺在床上的雷藏交谈，选择“气分が恶い”。	体力
	忌野流护身术の本	11月的屋上，选择“先生を信赖”、“勉强”、“礼仪正しく”任意。	攻击力
	忌野流通信讲座	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ、キック
雹	雹の金ボタン	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	防御力
	无铭の刀	2月的屋顶，在雹抱怨训练时选择“どうすれば？”。	攻击力
	忌野家传来护身符	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
隼人	热血ハチマキ	10月的教室，对决垒球时选择“キャッチャー”。	根性
	热血竹刀	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	攻击力、根性
	燃える热血赤ジャージ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	防御力
醍醐	男の学ラン	1月的屋顶、选择“ケンカが强い”、“心が强い”、“勉强が强い”皆可。	防御力、攻击力
	极龙也ステッカー	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	根性
	男の勋章	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	キック



扣杀球场 2

～心得秘技以及赏金首捕捉大全～

自 GAME 出现以来，以网球为体裁的游戏就极为有限，且大多没什么意思，不过这款由 NAMCO 制作的网球游戏却不容错过，其清新的风格，绝对是休闲佳作。SMASH ROULETTE 模式是本游戏的核心，笔者就从此说起吧！

PS　厂商：NAMCO　类型：SPG
发售日：98 年 11 月 12 日

NAMCO 人气角色大串烧，千濑丽子、三岛平八均有加盟

2020 年，原网球名将エドマエ就任美国总统后，掀起了前所未有的网球热潮。据统计，美国总人口中有 98% 均购买了网球用具，成为网球明星更是全美众多孩子的梦想。但是，如巨额赌博、收买裁判、八百回合超长比赛、街头乱斗等由网球而引发的犯罪活动也层出不穷。拥有高超球技的网球犯罪者便成了美国国际警察悬赏缉拿的对象。作为网球赏金猎人的主人公其任务就是捉拿这些赏金首，而捉住他们的唯一方法就是找到他们，并在球场上将其击败……

此游戏方式类似于 TAB，地图上有各种圆点和建筑物。彩色的点情况不可预料，绿色点为好运，灰色点为坏运，红色点处会出现挑战者，建筑物各有用途并有情节发生。故事的流程非常简单，就是捉拿各地的赏金首，自由度很高。出现地点详见右表：



将赏金首全部打败后，先去ニューヨーク的アメリカ国际警察局，获得情报后再前往ロンドン的ベルサイユ宫殿迎接最终决战。首先是在各地均会出现的谜之人物??，接着会与大总统エドマエ对决，而最终 BOSS 居然是クマ，一只熊，不要被其傻乎乎的外表所吓倒（谁会吓倒），能打败所有赏金首的人绝不会输给一只熊。

——赏金首出现地点及相应报酬数额——

■ニューヨーク

姓名	赏金	出现地
ブンブン	12,000	ショップ
サモキンロン	9,000	寿司屋
エミリー	3,500	建筑屋
パックマン	12,000	トーナメント会场
ピロポイツ	6,500	公园

■トーキョー

姓名	赏金	出现地
ルリ	3,800	キラキラかがやくお寺
ピアス	5,000	空港
マリ	3,000	野球场
アイサ	11,000	秘密研究所
タニア	3,500	古坟

■シドニー

姓名	赏金	出现地
レッドエース	13,000	水族馆
吉光	8,500	クレーター
ワルキューレ	9,000	トーナメント会场
シャーリー	4,500	公园
ツオミン	4,000	ショップ

注：要打败本地区其他赏金首后吉光才出现。

■ロンドン

姓名	赏金	出现地
グッドマン	7,500	ショップ
サプライズ	15,000	トレビの泉
チエルシー	5,000	建筑屋
三岛平八	12,500	左トーナメント会场
レイコ	6,000	右トーナメント会场
ステッピイ	7,500	ホテル

基本操作

——比赛时——

○重击、×轻击、□起重击、△挑高球、START 暂停（只限发球前）

发球：按○、×、□中任一键抛起球，按左、右方向可控制球的落点，再按○or□为速度型发球，而按×为成功率发球。发球时需掌握一定的节奏。

接球：○最常用，×近网时可用，□要有一个提前量，△可对付近网的对手。接球同时按左、右方向键是最常用的技术。

比赛规则：与现行的网球规则基本相同，只是在 SMASH ROULETTE 模式中采用的是三局两胜制。

——地图画面时——

ルーレット：把球打向转盘，按上面的数字移动（1—6）

アイテム：道具。内有使用、装备、卸下装备三项

しらべる：情报。内有个人资料、地形观察、赏金首情报、仲间资料四项

中断：暂停游戏，需在 OPTION 中 SAVE，再开始游戏会回到家中。

游戏心得

发球必胜技：以角色在左为例，发球时先向左走几步，然后向对手的右侧外角发球，迅速向右前方跑至中间偏右处，将对手的回球向左打一斜线，便可轻松得分。此技虽只在单打时对电脑才有效，但熟练掌握这一招却是完成SMASH ROULETTE模式，因为电脑极少出错，又频频发出S球，想破其发球局十分困难；"必胜技"可确保自己的发球局不失，而三局二胜制中，第一、三局为我方发球局便是此技的基础。技术要点是发出高质量的外角球，需要一定的练习。

其它方面，比赛时间的长短直接影响HP消耗的多少，以"发球必胜技"为盾，可采取放弃第二局的方法节约时间。トーナメント大会均是三连战，如无仲间一同参加恐体力不支。另外，主人公排名(RANK)太高会使奖金减少，让排名低的仲间最后出场为宜。主人公排名是其他角色是否愿意成为仲间的条件，若要迅速提高排名与MAX HP可在トーキヨー的红色点处不停比赛，较省时间与HP。装备物并不能提高角色的能力，换钱更实际。

秘技发现

★使赏金首成为仲间：在ニューヨーク的警察局里选"なかをれめる"后，每付10,000元便可保释一个已被打败捕获的赏金首，并使其成为仲间。

★警长的衣服：当全部21个赏金首都成为仲间后，再去警察局，警长的警服会变成礼服。

★MY HOME的建设：在トーキヨー的建筑屋中付一定的钱，可对家进行建设。

LV1：花费10000，多出选项"通信贩卖"，可对家中网球场进行改建(在别地建筑屋与谜之女??处可购得丰富的改建项目)。

LV2：花费50000，多出选项"テニスロボ开发"，网球机器人的开发制造与强化(制造费50000)。

LV3：花费100000，多出选项"マイジェット"，拥有私人机场(配合道具ワープマシン使用效果更佳)。

LV4：花费300000，强化逆项"仲间の呼ぴおし"，各地仲间无条件召唤。

★特殊球场：只要进行S·R模式游戏，并有DATA，EXHIBITION模式中就会多出家中的那块球场。

★隐藏人物：成为仲间的赏金首，网球机器人テースロボ，完成游戏后的大总统エドマエ和熊クマ均可在S·R以外模式选择，只需在选人画面按L2+R2即可，共24人。

★对壁练习的小秘技：在TRAINING模式的对壁练习中，墙壁会随球的击打而慢慢后退，地面上就会显现出一幅幅有趣的图画，究竟是哪些画就由耐心的玩家自己去瞧吧(建议使用连发手柄)！

文/王伊浩　　责编/PERFECT

天津 任天龙游戏专卖 任天龙

批发、零售、维修

寒假春节期间本店所售主机、配件一律进价销售，对中小学生优惠。

索尼系列：PS7000型、PS7001型、PS7002型、PS7003型、PS7501型、PS5903(VCD)型。

GAME BOY系列：普通GB机、夜光GB机、彩色GB机。

世嘉系列：世家Ⅱ型机、16位手掌机、土星机
世嘉新主机"梦工厂"

SNK手掌机

及以上各主机用游戏卡带、手柄、摇杆、电源、光枪、制转等配件。

专业维修：备有主机板以及电源板用电容、开关管、模块、导桥IC块等，维修快捷。

本店欢迎各地厂商、零售、批发商来函来电联系业务共同发展。

本店大量收购土星机、索尼PS机、超任游戏机、GB机。

本店地址：天津市和平区哈尔滨道188号(余门)吉利大厦正对面　电话：27120072

八里台店：河西区八里台立交桥中环线南侧师范大学北侧北门旁　电话：23539401

《'98格斗全书》(最终完全版)

本书总括了98年全年的格斗游戏及此前部分经典名作。包括角色介绍、必杀技、连续技、隐藏人物、格斗游戏发展与回顾等。

全书16开312面，其中彩页40面，定价25元

邮购地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区鞍山街28号
当代书刊发行社　邮编：150001

电话：(0451)3656714　联系人：孙胜军

诚征建议

今年5月是《电子游戏软件》杂志社创刊五周年纪念。杂志社准备出版豪华纪念特刊。围绕该书内容，诚征好主意、好建议、好稿件，以便该书能最大限度满足读者的要求。

来信请寄北京6129信箱无类收　邮编：100061

《电软》创刊五周年纪念征稿

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发 零售 邮购 维修

特别推荐： 新产品超任三合一光碟机。本店为辽宁省总代理,全套配置送5张金碟(1800多个节目)。特优售价1080元,邮费50元。
土星机:九成新,保证正常使用。全新配置,送(双柄,电源,AV线)售价600元,邮费50元。SS原版碟:VR战士,格斗专家等20元/片免邮费。

二手货市场: 超任套机:九成新,保证正常使用。主机+32M博士七,送(双柄,电源,AV线,30片软件)售价650元,邮费50元
日本原装彩电N制,保证质量,代办托运,全国各地均可收到货。邮费计算方法:3元/吋,快件6元/吋,29吋日立1200元,东芝火箭炮1480元。
索特丽珑1480元,带RGB端子1650元,25吋夏普950元,索尼特丽珑1150元,带RGB端子1280元,14吋400元,15吋彩显550元,5吋便携彩电480元。
新到原装彩色数字彩显电视,黑底高清晰彩管,可收看90个频道,具备CGA、EGA、VGA的电脑显示功能,用于电脑及任何次世代主机、VCD机,售750元,快邮80元。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS原装振动手柄	140	15	PS强力中文金手指卡+98新书	65	15	SS原装三洋光头/JVC光头	130/110	15	N64真正金碟(1~6张,1~242节目)	50/片	10
PS彩色双振手柄	98	15	PS街机双人玩大摇杆(中国代理)	200	40	SS/PS两用振动枪(可玩化解危机)	75	15	N64原装记忆卡	80	10
PS彩色格斗+振动柄	105	15	PS原装摇杆(铁拳3,含彩色卡片)	130	20	SS/PS三合一脚踏板退膛振动枪	145	20	N64记忆+振动卡	120	15
PS原装HORI连发格斗柄	70	10	PS连发多功能大摇杆	93	15	SS/PS/N64三用脚刹方向盘	320	40	N64手柄	150	15
PS 2.0版金手指功能电影卡	298	20	PS对战连机线	15	10	SS/PS/N64三用脚刹振动方向盘	400	40	超任金碟5张/套,1800个节目	150	15
PS无线遥控手柄(对)	140	20	PS豪华二合一制转	45	15	SS(PS) S端子线	15	10	全新松下、索尼、飞利浦VCD机	480	50
PS格斗柄多功能含记忆功能	115	15	SS 97加速卡	28	15	SS(PS) RGB线	25	10	拷贝超任节目3元/片,20片起邮,免邮费		
PS透明各色格斗柄	35	10	SS 4M加速卡(对应全部节目)	58	15	SS V土星原机配置	980	50	PS外型16位游戏VCD机送724节目	1150元	
PS绝招王透明柄	70	10	SS原装六分插	150	15	PS 7501型、7502型原配置	1200	50	MD彩色手掌插卡机送电源	530元	
PS双人用万用飞行摇杆	135	25	SS原装3D手柄	240	20	PS 5903型(带VCD功能)	1530	50	MD彩色手掌机专用电源	20元	
PS鼠标(含鼠标垫)	65	15	SS原装电影卡	350	20	N64光碟机送2碟(94节目)	1480	50	DC机+记忆卡+原版碟	3000	50

日本动画VCD金碟300种		日本动画VCD银碟200余种		日本日剧有中文字幕百余种		日本动画CD300余种
樱花大战(1~4集)	4CD	铁拳1、2	2CD	东京爱情故事	11CD	樱花大战
97、98格斗王	2CD、2CD	饿狼传说	4CD	悠长假期	11CD	勇者斗恶龙1、2
新世纪剧场版	4CD	城市猎人	2CD	金田一事件	9CD	太空七
超时空(可记起爱)	2CD	新世纪福音战士	13CD	失乐园	13CD	攻克机动队
橙路全集	24CD	新机场战舰	13CD	沙滩小子	12CD	灌篮高手TV大全集
DNA	5CD	龙珠系列	20CD	协奏曲	10CD	乱马1/2精选合集
电影少女	3CD	X战记	2CD	星之金货	12CD	鬼神童子歌集精选
高达系列		魔域战士	4CD	神子再多一点	12CD	宫崎峻作品精华集
超时空电影版	12CD	我的爱神	3CD	心跳回忆	2CD	相聚一刻大全集

GB机普通/超薄/夜光/彩色(300/320/450/690)邮费30元; GB卡、MD卡百余种,价格低、质量好; 大量PS、SS及动画VCD软件每日都有新作,函索上述目录3元/种,为提高邮寄速度,请附回程信封及邮资。每片软件邮费1元,5片以上起邮。

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街56号 跳蚤市场18C号 收款人:李彬 邮编:110002
电话(传真)024-22521225(早9-晚5) 批发业务电话:01394007836 01399820456
乘车路线:沈阳北站乘209路,南站乘216路,无轨7路、无轨6路到北市场下车(北市百货大楼南行100米,或北市邮局北行60米)跳蚤市场一楼18C号
沈阳分店:沈阳金利达游戏专营店 联系人:马宏杰 电话:(024)23510278(全天) 邮编:110001
分店地址:沈阳市和平区胜利南街49号,南站长途客运站南行300米 ※分店专业维修各种索尼、土星机,速度快、价格廉

次时代

各位玩友,新春快乐,现在的次时代不仅仅经营专用游戏,而且扩大业务配置了电脑网吧,网吧中的电脑全是奔腾266,使得游戏速度快捷,不易死机,网吧中的游戏有大富翁4(多人游戏)、星际争霸2、三角力量等各类联网游戏,使你身临其境,乐趣无穷。

本店承接维修32位机业务。

电脑游戏、快、新、全、保证质量。

动画VCD有、天地无用(新)、不可思议游戏、东方巴比伦

现在的次时代:专用游戏(PS)+电脑游戏+电脑网吧、发展更全面!

无论公司、总店、分店都是如此。

新闸店(公司):上海市新闸路1954号(万航渡路口) 邮编:200042 批发电话:021—62188985
交通路线:94、40、20、45、113、童的梦专线
石门店(总店):上海市石门一路30~32号(延安路口) 电话:(021)63273835
交通路线:71、48、01
浦东店:浦东东昌路513号 电话:(021)58784714
交通路线:85、86、81、82、574、219、573、980、783、01、申周线、沪南线

南京新世界

日本世嘉土星机　江苏,安徽总代理

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	1050元	50元	任天堂GB手掌机	290元	30元
原装索尼PS机(全新原装全套、直读)	1200元	50元	任天堂超薄GB机	350元	30元
日本PS 5903型(原装全套、VCD功能)	1550元	50元	世嘉16位彩色手掌机	550元	40元
原装索尼二手机(全配置)	900元	50元	世嘉Ⅱ型16位机	160元	40元

特别推荐:日本夏普液晶N制专用游戏机彩监　单价:250元　邮费30元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机以及新DC机,各式光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼734包间	电话:025—5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	地址:南京鼓楼中央路23号	电话:025—3227953	联系人:和小姐
南京新世界新街口店	地址:南京市中山东路113号	电话:025—4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址:南京中央路30号-5	电话(传真):025—3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址:南京建康路185号-2	电话:025—6626111—350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部	地址:南京建宁路12号	电话(传真):025—5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路65号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高　峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路30号-5二楼	邮编:210008　电话:3603814	联系人:高　云
南京新世界维修中心	地址:南京中央路23号	电话:025—3227953	联系人:陶先生

注:新世界维修中心为祝新年,见本广告至春节期间,本中心负责免费为您修理次世代及各式家用游戏机。

石家庄英特游戏机销售中心

99新春大酬宾

本中心专业经营:DC、PS、SS、N64主机及GB机等次世代主机的批发、零售业务。GB卡带百余种,游戏软件繁多,配件品种齐全,质优价廉,并备有多种游戏攻略,免费供您参阅,本中心将竭诚为广大商家、玩友提供良好的服务。

本中心郑重承诺:所售主机,绝无翻新及更换光驱的主机。

我中心在石下设两家连锁店:

英特游戏精品店(桥东)

地址:中山东路306号(省博物馆广场西侧)

英特游戏专卖店(桥西)

地址:中华南大街10号(第一食品商场南侧)

联系电话:0311-7763555　1393316722

哈尔滨 奔腾电子

保质量　重信誉

迎新年　大酬宾

* 批发零售SS、PS、N64,各档次SFC、MD及GG、GB(荧光型)、16位彩色掌机。
* 游戏软件品种繁多,总计千余种
* 精品配件大全
* 专业维修SS、PS,价位低、速度快
* 哈市特早开办的二手货市场,专营二手光碟机

大量收购旧土星、索尼全面开展换机业务

特价发售超任3合1机(主机+博士7+光碟机):1180元/套

郑重承诺:本店所售主机均为原包,决无抽条!

喜讯!　土星原版盘:30元~120元/盘　3DO原版盘:30元~60元/盘

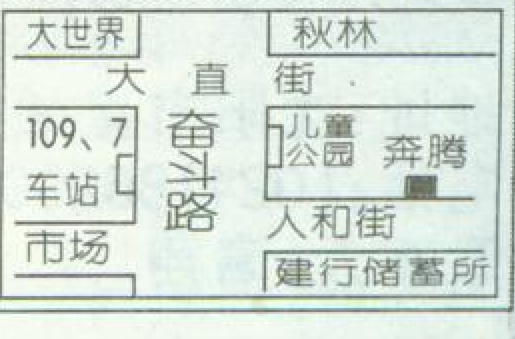
地址:哈尔滨市南岗区人和街97号

"奔腾电子经销部"　邮编:150001

电话:(0451)2619605

传真:(0451)2665616

联系人:赵鸿鹏　赵平胜



南京 兴达 游戏机专卖

连锁店

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。（以下价格均不含邮费，由于定稿时间限至，可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。）

游戏机	日本世嘉土星（原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书）	950 元
	日本索尼 PS 机 7501 型（原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源）	1400 元
	日本索尼 PS 机（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC + 保修卡）	1250 元
	日本索尼 PS 机 7000 型（原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡）	1400 元
	日本索尼 PS 机 5903 型（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD）	1450 元
	日本索尼 PS 机 7001 型、7002 型（原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源）	1400 元
	原装 V64 光碟机（128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等）	2000 元
	16 位世家Ⅱ型机（双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘）	190 元
	16 位彩色手掌机（高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机）	580 元
	任天堂 GB 手掌机（保修卡 + 4 节原装电池）	285 元
	任天堂超薄 GB 手掌机（保修卡 + 2 节原装电池）	340 元
	日本原装任天堂超薄 GB 手掌机（带夜光 + 2 节原装电池）	460 元
售后服务	全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机三个月内免费保修、包换，终身维修。如不需保修、包换，价格可下浮。如有假货包退，并**双倍赔偿**给消费者，投诉电话：025 - 3605005，BP：025 - 996 - 9048562 · 范	

新到世嘉 DC128 位游戏机及任天堂彩色 GB 手掌机，价格电询

★各种次世代游戏机配件，品种齐全，价格特低，保证质量，近百余种 GB 合卡 65 元——120 元不等

★新到日本新动画 VCD“樱花大战”四代、“新世纪”（13CD）、“98 拳皇”、“侍魂”、“银河英雄传说”（55CD）系列及 SS、PS 近千种新款光碟和游戏，价格特低，特快发货，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询（目录每份 1 元）。电话：025—5612618（传真），025 - 3605005（传真），为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄（缺一不复）。

地址			
	兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士 浦先生	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 （南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道） 电话：025-5612618 . 徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005（传真），范先生 批发、维修总部：中央路 30 号 - 8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉 邮编：210001 查询电话：025-5612618（传真）

邮购二部：南京市中央路 30 号 - 8 范文祥（收） 邮编：210008 查询电话：025 - 3605005（传真）批发：范先生

沈阳·电精游戏专营店

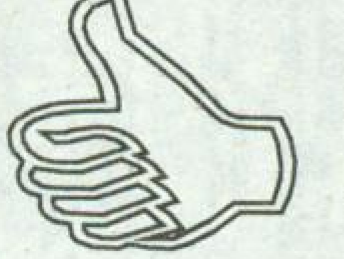
春节将至，本店让利特价销售各类游戏机及周边设备。

- 令人放心的质量，周到的售后服务，品种繁多的周边设备及各种游戏软件。
- 专业维修各类游戏机，价格低、手到“病除”，“起死回生”。
- 办理全国范围的邮购业务，款到发货、讲求信誉。邮购范围包括（各种游戏软件，各种游戏机及各种游戏机周边设备及动画 VCD）。
- 办理二手机业务，质量优良，价格低，终身维修。
- 本店还以特低的价格销售世嘉新型主机 128 位机 DC。

请各地玩家来信来函查询。来信请写清地址注明所需内容，来信请付回邮信封。

地址：沈阳市皇姑区黄河南大街 47 号
电话：（024）8620074 手机：1399884609
联系人：高翔 邮编：110031

福州 益平



次世代专营

批零兼营 欢迎光临！

梦工场 Dreamcast N64 原装光碟机
原装索尼机 原装土星机
GB 彩色手掌机 MD 彩色手掌机
3DO 机送光碟 超任及光碟机送碟
N 制专用彩监、日本特新 VCD 动画片及音乐片及所有次世代游戏机周边配件及维修。

●凡持本广告购满 100 元以上可优惠 30 元

地址：福州市 817 中路 792 号（工人文化宫第六印刷厂门市部）邮编：350004
联系人：潘建平 电话：0591—3281528
手机：9007684

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年2月1日~99年3月1日)

GB手掌机单卡

第二次机械人大战(中文)	33	玛莉六代	28	恐龙蛋	28	亚特兄弟	28	兔宝宝 2	28
饿狼Ⅲ代	25	名侦探柯南	28	宠物蛋	28	沙漠风暴	28	海战士	28
四驱车Ⅰ	28	月影村的怪物	28	三国志(中)	28	爆钓列传	38	法拉力	28
四驱车Ⅱ	28	复刻版	30	牧场物语	28	兔宝宝 1	28	迷你机器人	28
四驱车Ⅲ	50	超魔神传	33	李小龙	28	真人快打 3	28	传魂	25
口袋妖怪(红)	25	音速六代	27	克星兄弟	28	国盗物语	28	魂斗罗 6	28
口袋妖怪(绿)	25	吞食天地Ⅲ代(中文)	28	怪鸭	28	蝙蝠 2 代	28	7 喜小子	28
口袋妖怪(青)	26	美国赛车	28	玛莉 3 代	28	激龟 3	28	铁甲威龙 3	28
口袋妖怪(黄)	38	空中魂斗罗	28	蝙蝠一代	28	新式战机	28	名侦探柯南 2	28
斩红郎无双剑	25	花木兰	30	F－15 战机	28	忍者龙剑	28	NBA JAM	28
97 格斗王	70	大金刚 3	28	洛克人 5	28	美人鱼	28	鸟人战队	25
未来战士 2	28	异形 3 代	28	幽游白书	28	恶魔城	25	电铁	50
昆虫博士	38	双截龙(2)	28	国际象棋	28	动物乐园	30	米老鼠	25
小木偶	28	美少女战士	28	机械战警 3	25	98 棒球	30	高气压术	28
上厨密令	28	世界英雄	25	星际战争	28	坦克大战	30		
魁男塾	28	炸弹人	28	大金刚	25	荣光足球	28		
怒要塞 2	28	蓝精灵	28	侏罗记	25	役满麻将	28		
蜘蛛侠	28	冒险岛 3	28	七龙珠(悟空激斗传)	25	街霸Ⅱ	25		
菲力猫	28	太空战士 4(中)	60	篮球飞人	25	太空战士 3	28		
芭比娃娃	28	大贝兽物语	28	阿拉丁	25	赛车 GO	25		
魂斗罗 3	28	96 格斗王	25	狮子王	25	龙珠 Z(悟空飞翔传)	25		
98FIFA 足球	25	95 格斗王	25	音速 V	28	蚯蚓战士	25		
98 世界杯(胜利 11 人)足球	28	98 海战	28	头文字 D	28	斗神传	25		
鬼太郎	28	丛林冒险	25	暗黑封印	30	蜡笔小新	28		
大战争	28	96NBA 篮球	25	钓鱼	30	篮球飞人 2	28		

特新对应彩色 GB 卡:
25 合 1: 勇者斗恶龙、坏玛莉等 110 元;
海陆空大战 2 60 元;
勇者斗恶龙 60 元

GB手掌机合卡

编号	内容	价格
005001	96 格斗王,幽幽白书,魁男塾,成龙功夫,绝对无敌	35 元
005002	恶魔城 3,黑船党之谜,三国志中文版,创世纪外传,沙特传说	45 元
005003	快打旋风 2,七龙珠,中国功夫,恶魔城 1,SD 战国传	35 元
005004	98FIFA 足球,热血高校,热血硬派,冒险岛 2,街头赛车	35 元
005005	98FIFA 足球,忍者龟 3,魂斗罗 6,疯狂泰山 2,鬼马小精灵	35 元
005006	98FIFA 足球,克星兄弟,天使老人,小叮当,兰色小精灵	35 元
006001	迷你四驱小子 6,疯狂赛车,街头赛车,越野摩托车,坦克车,魂电单车	37 元
006002	女神转生 2,美少女战士 R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	37 元
006003	腊笔小新 6,忍者龟 3,小叮当 2,对战轰炸超人,冒险岛 2,米老鼠 5	37 元
006004	三国志(中),圣剑传说,女神诞生 2,太空战士 3,口袋妖怪,宠物鸡	37 元
007001	玛莉 6,坏玛莉欧,N64 玛莉欧,玛莉医生,玛莉水管工人,玛莉网球,玛莉撞砖	70 元
007002	97FIFA,篮球飞人,足球狂,棒球,小型高尔夫网球,世界保龄球	37 元
007003	98 饿狼 3,音速 5,篮球飞人,幽幽白书 1、2、3、4	37 元
008001	三国英雄传(中),三国志(中),口袋妖怪(2),恐龙蛋,二次大战,太空战士,信长野望,骑士物语	50 元
008002	玛莉 6,四驱车 2,三国志(中),女神转生,太空战士,信长野望,大战争,隐忍者	90 元
008003	96 格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛莉兄弟,碎石战士,南北拳,98 坦克,俄罗斯方块	90 元
008004	96 格斗王,鬼马小精灵,轰炸超人,冒险岛 2,屠龙族,仓库番,玛莉医生,玛莉砖块	40 元
008005	96 格斗王,热血高校,热血硬派,热血足球,网球,花式撞球,玛球医生,扫海艇	40 元
008006	街霸 2,魂斗罗 6,泡泡龙,小叮当 2,智慧方块,超级坦克,役满,仓库番 2	40 元
008007	吞食天地 3 中文版,鸡蛋仔俱乐部 2 代,疯狂赛车,黑船党之谜,信长之野望,第一次机器人大战,大战争,勇者历险	100 元
008008	96 格斗王,蓝色小精灵 2,忍者龟 3,恶魔城传说,食鬼,乱马 1/2,苹果棋,炸弹杰克	40 元
008009	侏罗纪 3(中),98FIFA 足球,音速小子 5 代,卡拉亩村,疯狂泰山 2 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝色小精灵 2 代	95 元
008010	饿狼传说 3,魂斗罗 2,飞龙拳外传,魁男塾,N64 玛莉,格斗三人组,凤凰岛决战,玛莉兄弟 4	40 元
008011	饿狼传说 3,SD 战国传 2,轰炸超人 5,克星兄弟 3,蓝色精灵 2,饿狼传说,战国物语,幽浮精灵	40 元
008012	热血足球,热血硬派,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	35 元
009001	96 格斗王,洛克人 1,洛克人 2,洛克人 3,洛克人 5,N64 玛莉欧,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	55 元
009002	超魔神英雄传,恶魔城 3,大战争 2,创世纪外传,勇者历险,魔神英雄,恶魔城 2,大战争 3,创世纪英雄	50 元
009003	98 法兰斯世界杯足球,太空战士,罗马骑士,剑勇传说,圣斗士,太空战士 2,骑士物语,剑勇传说	50 元
009004	黑船党之谜,小叮当赛车 2,信长之野望,第二次机器人大战,鬼神降临,樱桃小丸子,大盗伍卫门,小叮当赛车,信长野望	50 元
009005	98 饿狼 3,98 世界杯,街霸二代,白书四代,麻将 5,雷霆战机,炸弹杰克,苹果棋,俄罗斯方块	50 元
009006	超级装甲厅兵,口袋里的怪兽,月影村之怪物宠物蛋,洛克人 5,格斗天王 96,三国志,太空战士 3,四驱赛车	95 元
010001	三国英雄(中文版),96 格斗,鬼太郎,大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,役满麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠	90 元
010002	口袋妖怪,恐龙蛋,疯狂赛车,侦探柯南,太空战士 3,信长野望,鬼马小精灵,米奇老鼠,玛莉医生,五小棋	90 元
010003	97FIFA 足球,96NBA,排球,冰上曲棍球,热血高校,美式足球,世界杯足球,花式撞球,乒乓球,高尔夫球	50 元
010004	吞食天地 3(中文版),四驱车小子 2,三国志(中文版),女神转生外传,隐忍传说,太空战士,虎鸽 2,超级玛莉兄弟,玛莉医生,滚动方块	90 元
010005	卡比之星 2,新大富翁,拉斯维加赌场,虎鸽 2,紫京城,扑克小子,锄大 D,麻雀,围棋,俄罗斯方块	40 元
010006	吞食天地 3(中文版),96 格斗天王,鬼太郎,新大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,四川美女麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠 5 代	95 元
010007	口袋妖怪(红),月影村,第二次,洛克人 5,96 格斗王,圣剑传说,太空战士 3,萨尔达传说,三国(中),魔法骑士 2	110 元
010008	96 格斗,95 格斗,饿狼 3,洛克人 3,坦克大战,台球,国际象棋等	50 元
010009	96 格斗天王,大贝兽物语,怪兽大走,头文字 D 外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大战争,口袋收藏品,98 海战复活记,司令官月面之战	110 元
010010	96 格斗天王,口袋怪兽,月影村的怪物,口袋轰炸队,勇者历险,第二次机器人大战,萨尔达传说,圣剑传说,大金刚 3,隐忍传说	110 元
010011	武士魂 3,格斗天王 96,饿狼传说 2,快打旋风恐龙榜 2,幽游白书 4,忍者激龟 3,蜡笔小新 4,音速 5 代,美少女 R	105 元
011001	太空战士 4(中文版),吞食天地 3(中文版),三国志(中文版),柯男 2 代,大战争,第二代机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔士 3(中文版),三国英雄传(中文版),豪华列车杀人事件	120 元
011002	第二次机器人大战,口袋怪兽(赤),三国志,女神转生 2,玛莉医生,智慧方块,役满,仓库番打砖块,网球,矿王	75 元
011003	吞食天地,口袋英雄,恶魔城,魔法阵,大战争骑士物语,樱桃小丸子,役满,玛莉医生,坦克大战,俄罗斯方块	75 元
011004	养宠物鸡,口袋怪兽,第二次大战,大金刚 2 代,月影村之怪物,阿少 3,隐忍者 5 代,玛莉 2,避邪除妖,信长野望,N64 超级玛莉	105 元
012001	饿狼传说 3 代,恶魔城 3 代,魂斗罗 5,绝对无敌,乱马 1/2,成龙功夫,碎石战士,饿狼 3,恶魔城,魂斗罗 6,霹雳武士,中国功夫	50 元
012002	98 海底争霸,斗神传,泡泡友 3 代,音速小子 5 代,雷霆战机,滚动方块,玛莉医生,逃狱金刚,斗神传 2,泡泡龙 2,音速小子 6	50 元
012003	98 法兰斯世界杯足球,蓝球飞人,泡泡龙 3 代,7 人足球,撞砖块,坦克大战,98 世界杯,灌蓝高手,泡泡龙 2,足球世界,撞砖玛莉,98 坦克	50 元
012004	饿狼传说 3,凯蒂猫,泡泡龙 3 代,魔鬼终结者 2,热恋四驱,空手道,太空侵略者,凯蒂猫 2,泡泡龙 2,魔鬼终结者 3,热恋四驱 2	50 元
012005	斩红郎无双剑,格斗天王 96,金钢战士 2,超玛莉,打砖块,南北拳,金钢战士 3,俄罗斯方块,网球,坦克,玛莉医生,玛莉姐妹	45 元
012006	音速小子 5,樱桃小丸子,超音速战士 3,音速撞砖,美少女妹妹,音速火战车,音速方块,音速打砖块,音速坦克,玛莉医生	35 元
012007	热血高校,热血硬派,热血足球,热斗侍魂 3,热斗 96 格斗天王,热斗 NBA,LIVE96,热斗 FIFA 足球,热血弹平,热血行进曲,热血排球	95 元
012008	坏莉欧 2,坏莉欧 1,超级玛莉兄弟 1、2,64 超玛莉大集合 1、2,玛莉女孩,玛莉医生,格斗天王,大金钢 3,俄罗斯方块	110 元
012009	陆海空大战争,司令官月面之战,口袋怪兽,月影村之怪物,三二四驱 GB,天地吞食(4M),鬼太郎,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	110 元
012010	格斗天王,饿狼传说 3(特别版),轰炸队,蜡笔小新 6,小叮当,雪人兄弟,米奇老鼠,俄罗斯方块,役满,超级玛莉	45 元
012011	大金钢 3,口袋怪兽,大盗伍 2(黑船之谜),恶魔城 #,洛克人 5 代,96 格斗天王,樱桃小丸子,太空战士 3,三国志	110 元

注:凡编号为"005×××"即为 5 合 1,"008×××"即为 8 合 1,以此类推。以上所有 GB 卡免邮费。

世嘉及次世代机

	单价	邮费
特别推荐:世嘉机制式转换卡 40 元(邮费免收)		
世嘉 2 型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	40
特新型 SONY 游戏站 5903 型(内置 VCD2.0 功能)香港正式代理产品,附中文说明书,220V 电源)	1560	50

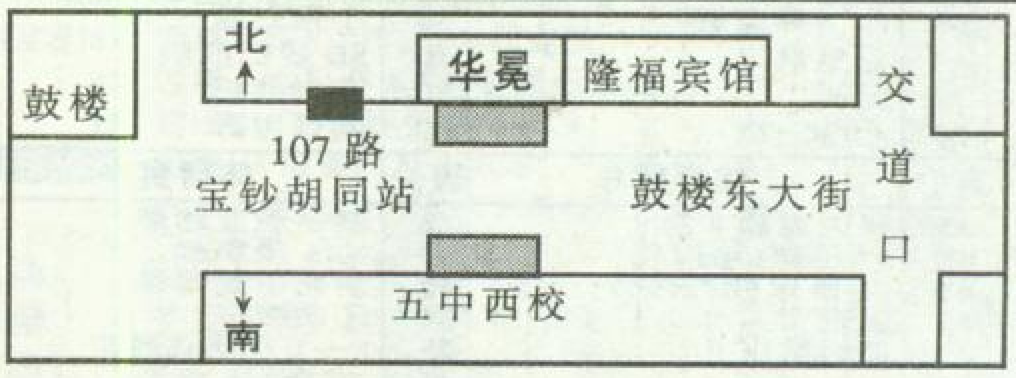
GB手掌机

	单价	邮费
原装 GAME BOY 彩色手掌机	730	20
原装世嘉液晶手掌机(使用标准世嘉卡,也可接电视机)	550	20
原装 GAME BOY 超薄袖珍手掌机(夜光、可在无灯光条件下使用)	430	20
原装 GAME BOY 超薄袖珍手掌机	330	20
原装 GAME BOY 袖珍手掌机	290	20

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换 SONY 激光头	80
更换土星直读 IC	80
更换 SONY 直读 IC	40
土星电源修理	30
SONY 电源修理	40

大部分机器立等可取,由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘 107 路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街 177 号　收款人:李欣

邮政编码:100009　电话:010－64077134

新春添新禧 **北京万和一族电子销售中心** 万和送好礼

赠品介绍



以上为部分赠品图片(布制大型挂画)其它赠品版面有限,恕不一一登陆

{会员征集中→可享受低至七折优惠→来信索取入会资料}

A 类:凡购世嘉、GB 卡带两盘或其它物品价值在 50 元以上,均可获赠:(任选一种)
1.『篮球飞人』荧光彩色不干胶闪卡整版 105 张
2.『EVA』漫画原画明信片集,一套 12 张。另有:『98 拳皇』、『EVA2』
3.『98 拳皇』精美大幅布制挂画,80X55 厘米。另有种类:太空战记 乱马 2/1 浪客剑心 福音战士 幽游白书
4.『篮球飞人』黑白大幅布制挂画,110X75 厘米。
5.土星精美包装原版盘一张。
6.清晰传神的游戏及影视偶像照片,一套 10 张。种类有:篮球飞人 幽游白书 七龙珠 拳皇系列及香港各明星偶像
7.1999 年小型精美台历 (12 张) 种类:篮球飞人、拳皇'98、美少女战士、流川枫专辑
8.1999 年精美彩印大挂历 种类:拳皇'98、篮球飞人、酒井法子、古惑仔系列、浪客剑心、美少女战士

B 类:凡购任何物品满 30 元,获赠一个 98 拳皇或侍魂为图案的精美钥匙链。

世嘉新卡推荐

风靡日本的益智类游戏–魔法泡泡通(ぷよふよ通 2)双人对战,乐趣无穷 .24M 超大容量 特价发售:75 元
航空产业 2(全中文版)经营管理 SLG 类型 16M 大容量 附:全中文说明书 售价:120 元
超级洛克人 X 3 代,24M 大容量,动作射击类 售价:90 元

外埠玩友邮购本中心世嘉卡、GB 卡,连同赠品邮资全免 . 北京玩友赠送免费换卡一次

世嘉卡–策略模拟	售价	世嘉卡–策略模拟	售价	世嘉卡–策略模拟	售价	世嘉卡–策略模拟	售价	世嘉卡–策略模拟	售价
古代封印(中文版)	95	阿 Q 连环泡(中文)	95	古代的封印	45	众神遗产	68	魔术师传奇	55
恐龙兄弟 2	35	吞食天地(全中文)	65	主题公园	35	澎湃的电风	80	*超值世嘉合卡*	
三国 5(全中文)	69	封神榜(中文)	68	沙丘魔堡Ⅱ	25	梦幻模拟战Ⅰ	68	亚瑟传说+三国 1	110
梦幻模拟战 2(中文)	69	信长霸王传(中文)	68	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	42	光明十字军	65	魔法师传奇+三国 3	105
皇帝财宝(中文)	85	新光明与黑暗(中文)	68	大航海时代Ⅱ	53	光之继承者	65	吞食天地 3+梦幻模拟战 2(中)	110
众神遗产(中文)	68	三国 3(中文)	55	皇帝财宝	70	信长野望—霸王传	60	吞食天地 3+三国 5(中)	105
水浒传(中文)	68	大富翁(中文)	66	特殊部队 357	60	A 列车进行曲	39	太空战士+三国 4	118
三国 3+信长野望中文	78	三国乱世群英(中文)	55	皇家血裔	65	梦幻模拟战Ⅱ	50	成吉思汗(中文版)	115
悟空外传(中文)	68	三国志 2(中文)	66	新超级大战	75	太阁立志传	55	悟空外传+大富翁	115
大航海时代 1(中文)	75	武将风云录(中文)	75	乱世群英+大战役	88	攻击潜艇 688	38	三国 5+封神榜(中)	110
大航海时代 2(中文)	68	太空战士(中文)	66	大海战	38	太阁立志传(中文)	85	太空战士+三国 4(中)	115
新乞丐王子(中文)	115	梦幻之星 4	58	新创世纪	85	中国象棋(中文)	25	战斗传说	85
三国Ⅰ+悟空外传	95	台湾大亨(中文)	55	亚瑟传说(中文)	68	忍者武雷传	70	世嘉制式转换卡	50
对战格斗	**售价**	**对战格斗**	**售价**	**对战格斗**	**售价**	**对战格斗**	**售价**	**对战格斗**	**售价**
98 格斗王(新卡)	55	12 人街霸	35	3D 球人快打(24M)	45	VR 战士对铁拳	34	七龙珠—武勇列传	30
超级 16 人街霸	85	世界英雄	35	幽游白书 2	39	恐龙格斗(32M)	45	七龙珠超武斗传完结篇	95
铁拳 3(24M)	45	真人快打完结篇	50	霸王摔交(32M)	54	饿狼传说 2	58	侍魂	40
真侍魂—霸王丸地狱变	38	VR 战士 2	40	豪血寺一族	44	龙虎拳	30	魂之利刃	60
枪战射击	**售价**	**枪战射击**	**售价**	**枪战射击**	**售价**	**枪战射击**	**售价**	**枪战射击**	**售价**
世嘉洛克人	45	野马战机	45	真实谎言	33	异形战士	35	特型金刚	35
雷鸟战机 4	37	沙漠风暴 3	35	火枪英雄	33	海星行动组	65	科学怪人	25
空战三合一	49	忍无可忍	35	超级大坦克	31	古楼战机	25	绿色幽林	25
沙漠风暴Ⅱ	39	空牙	27	僵尸战争	49	苏丹之剑	25	红色战区	25
毁灭警官	36	米格—29 战机	29	鲛鲛鲛	26	大旋风战机	25	极道枭雄	35
骷髅行动组	59	爆破战士	55	大吟酿	40	模拟战机	25	星际奇兵	35
F—117 隐形战机	39	雷电传说	26	沙漠风暴Ⅰ	29	石头家族	25	迅雷行动 3	35
机动双雄	59	无敌飞狼	35	生化人大战	45	战神	25	EX 战斗机	34
空牙+鲛鲛鲛+大旋风	55	雷鸟战机 3	29	超空狂龙	35	战场之狼	25	幽灵 2040	38
联合大作战	35	魂斗罗	44	机械战警Ⅳ	39	吸血鬼杀手	38	警匪追踪	35
动作过关	**售价**	**动作过关**	**售价**	**动作过关**	**售价**	**动作过关**	**售价**	**动作过关**	**售价**
水浒风云录(32M)	69	音速索尼克 5	45	兽王记	30	宇宙雄兵	30	瓦的那森林	25
玩具总动员(32M)	49	七喜小子Ⅱ	49	忍武者	30	暴力足球	30	时空战士	25
战斧 4	35	美少女战士	48	NBA 篮球	30	地狱火战机	30	电子机械童	25
音速索尼克 3	37	永远的蝙蝠侠	45	HQ 追踪	30	007 情报员	10	武士魂	35
X—MEN Ⅱ	37	暴力克星	38	时空战机	30	机甲魔兽	30	美女与野兽	25
风中奇缘	57	林克船长	45	卡通足球	30	雷霆战机	30	松鼠先生	35
魔界使者(24M)	46	蝙蝠侠与罗宾	37	双截龙	30	四天明王	30	球界道中记	25
割喉岛	52	侏罗纪公园	44	魔域争辉	30	彩虹岛	30	水中奥运	25
狮子王	47	叮当–机器猫(新卡)	56	昆虫军团	30	海底城	30	海豚 1	25
魔域战士	45	超级玛莉(新卡)	44	森林守护神	30	达尔文战机	30	海豚 2	25
失落的世界—侏罗纪 3	54	复仇者	30	大旋风	30	GP 赛车	30	海豚 3	25
北斗神拳	45	战斧Ⅲ	34	冲破火网	30	火暴警长	30	外星战将	25
杨家将	118	音速索尼克Ⅱ	32	超级足球	30	冲破火网	30	消失的维京人	25
蚯蚓战士Ⅱ	49	鸟人战队电影版	30	武器之王	30	M1A1 坦克	30	外星王子	35
音速索尼克Ⅳ	37	丁丁历险记	48	火焰门球	30	绿巨人	30	书中仙	35
超级忍 3	29	阿拉丁	32	机车王	30	僵尸机械人	30	超人	30
黑水海盗	43	蜡笔小新	40	快打拳头	30	热血足球	30	庞克猫	30
芭比娃娃	45	米老鼠纪念版	56	空战客星	30	魔岛大富翁	30	波斯王子	35
松鼠大作战	48	时空兄弟	45	恐龙杀手	30	西部枪声	30	鬼屋魔影	35
汤姆和基瑞	48	战斗原始人	48	米老鼠历险记	30	唐老鸭历险记	30	丛林日记	36
狮子王Ⅱ	44	侏罗纪公园Ⅱ	39	战斗原始人	30	绿狗	25	洛克人 3	45
史丁比大冒险	45	战斧 2	49	苏丹之剑	30	狒狒传说	25	蝙蝠侠 5	35
巴洛战士 2	55	魔鬼客星	40	重装机兵	30	恶魔城	45	小木偶历险记	35
安全队长	65	V 型战机	40	俄罗斯方块	30	肥瘦大盗	30	顽皮熊	25
超音鼠	56	辛普森家庭	30	小鬼当家	15	火焰门球	30	魔法王子大冒险	25
格斗四人组 3(24M)	44	忍者蛙	30	SD 梦幻战机	30	粘土世界	25	暴力篮球	30
漫画英雄	37	赌神	30	激光战机	30	魔岛大富翁	30	万能拉斯	30
音速索尼克Ⅰ	25	石头一族	30	网球世界	30	异族战士	25	魔种	30
体育赛车	**售价**	**体育赛车**	**售价**	**体育赛车**	**售价**	**体育赛车**	**售价**	**体育赛车**	**售价**
98 法兰西之路(记忆)	55	暴力克星 4 合 1	68	联合职业冰球	45	实况足球 2	33	莲花赛车	38
97NBA 篮球(带记忆)	45	97 足球(带记忆)	45	NBA 争霸战	50	台球传奇	34	顶级赛车	35
98NBA 篮球(带记忆)	45	98 足球(带记忆)	45	温布尔登网球	45	大满贯网球	45	川崎赛车	35
98 冰球	55	篮球飞人	34	印地赛车	42	摩洛哥赛车 2	30	97 曲棍球	35
机车王 2	40	顶级赛车Ⅱ	25	F—1 方程式赛车	37	疯狂飙车 3	37	阿根廷联赛	35
十项全能	55	音速 6 合 1	68	大混战 6 合 1	70	摇滚赛车	40	蚂蚁英雄	45
环球赛车	45	超级名车大赛	55	桑普拉斯网球	55	雷电传说 3 合 1	58	足球小将	25

本店邮购量较大,可能会出现暂时缺货现象,为不耽误您的宝贵时间,在汇款邮购时,请多选几卡以做备用 . 谢谢合作!

注:本中心削价处理一批"二手"世嘉卡带 . 文字类 20–30 元 . 品种繁多,包括:<三国 5> <太空战士> <封神榜> 等中文卡 . 动作类 5–8 元 . 包括:<篮球飞人> <杨家将> <格斗四人组 3> 等 . 因数量有限,外埠玩友邮购前请先来信或来电话联系 . 谢谢合作!

新春添新禧 **北京万和一族电子销售中心** 万和送好礼

天津特约分销店(价格等同于本中心价格):天津南开区鞍山西道龙井里4号楼1门105 电话:(022)27375476 联系人:陈光

给您一个免费试玩 DC～世嘉梦工场的机会!另为您提供索尼 PS 世嘉土星等主流机型的免费试玩活动.这是一个和高手过招的好机会,你不服,来试试!

重要通知 应广大玩友要求,本中心自即日起开办世嘉卡换卡服务,具体换卡程序如下:1.所换卡带需外观良好,文字类卡带要求记忆优良.2.计费方法:在等价交换的基本原则下,本中心收取欲换卡带的10%作为换卡费用.如有差价请补齐.例:18元卡带换20元卡带,需补费用为差价(20－18＝2元)＋欲换卡带10%为2元,总计:4元,以此类推.3.卡带交换以一盘换一盘为准.

99 购·99'新包装世嘉机,只需人民币:99元(本特惠价截止日期为99年3月6日) → 您只需在本中心购任意2盘30元以上世嘉卡带,即可以绝对低的"99元"购买一台99年新包装的世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机.连同卡带邮资共计:40元

GB单卡

大贝兽物语	35	四驱车3	35	98海战	35	七龙珠溜溜球	45	化石创世纪	35	桃太郎电铁3	35	花木兰	45
天外魔境2	35	星际战争	35	口袋大竞赛	35	太空战士4(中)	65	武藏传	35	超魔神英雄2	35	实况足球2	35
太空战士3	55	暗黑的封印1＋2	45	斗神传	28	三国英雄中文	36	饿狼特别版	37	口袋电车	45	疯狂赛车	36
侏罗纪3	58	沙罗曼蛇	26	饿狼传说2	28	第二次(中文)	36	饿狼传说2	36	狮子王	36	幽游白书4	36
异形3	26	上尉密令	26	玛莉兄弟	28	口袋魔鬼2	36	口袋妖怪(红)	36	恐龙世界	36	斩红郎无双剑	36
超魔神英雄传	55	机器猫2	26	98海战	28	98FIFA足球	36	蛋仔俱乐部	36	超级大战2	36	地下游园事件	36
铁甲威龙3	26	双截龙2	26	蚯蚓战士	28	98NBA篮球	36	月影村的怪物	36	超级玛莉6	36	三国志(中文)	36
新音速小子	38	冒险岛3	28	真实的谎言	28	牧场物语	36	米莲战机器人	36	96格斗天王	36	风中奇缘	36
赤色要塞2	26	口袋妖怪3	58	吞食3(中文)	36	口袋恋爱	36	四驱车2代	36	鬼太郎	36	昆虫博士	45
												钓鱼	45

凡购二盘GB合卡送一盘100合1以上大容量合卡,买二送一!! **购单卡二盘送一盘GB单卡(本店选送),买二送一!!**

GB大容量超强合卡

GB00596	格斗 龙珠2 美少女战士 动物物语 大金刚2 霹雳杀手 狮子王 斗神传 玛莉兄弟 米奇老鼠 电单车 网球	等18合1	98
GB12E	第四次机器人大战(中) 口袋怪兽(红) 魔法阵2 大战役 第一次 信长野望 太空战士6 暴龙世界 役满 玛莉医生	等12合1	128
SP1201	吞食天地3(中) 三国3(中) 第二次(中) 98世界杯 太空战士3 大战役 金货玛莉 信长野望 洛克人2 大金刚3	等12合1	128
GB1081	三国志3(中文) 魂斗罗2 智力方块 功夫小杰 恶魔城 决斗旋风 征服太空 青春战士 王牌武士 龙虎城 暴力大战	等108合1	75
27VT201	音速小子 炸弹人6 96格斗 地下游园杀人事件 雷霆战机 真人快打 炸弹超人 逃狱金刚 坦克大战 玛莉医生	等27合1	75
SP0601	宠物养鸡 口袋妖怪 太空战士3 女神转生 圣剑传说 三国志(中文)	等6合1	90
JK－017	亚特兰大奥运 96格斗天王 FIFA97 篮球飞人 十项全能 高尔夫 橄榄球 冰上曲棍球 乒乓球 花式撞球	等20合1	125
JK－050	96格斗 饿狼传说3 轰炸队 蜡笔小新 叮当2 雪人兄弟 米奇老鼠 玛莉兄弟 打转块 俄罗斯方块	等12合1	65
12A01	大金刚2 大战役 隐忍5 魔法阵 圣斗士 超斗门激传 玛莉兄弟 夺宝金刚 足球 网球 役满麻将	等12合1	85
15VT103	96格斗 恶魔城 机器人大战 乱太郎 超斗士传 美少女 蜡笔小新4 蜡笔小新5 叮当2 超级玛莉 花式撞球 米老鼠	等15合1	65
JK－021	超级装甲骑兵 口袋妖怪 月影村的怪物 宠物蛋 洛克人5 96格斗 三国志(中) 太空战士3 四驱赛车	等9合1	115
AG1101	太空战士(中) 吞食天地3(中) 三国至3(中) 神探柯南 大战役 第二次机器人大战 信长野望 鬼神降临 魔界塔士(中) 三国英雄(中)		135

超值推荐:GB卡拳皇97'超级版,附全彩色出招攻略说明书 另随卡附送相应彩色宣传海报 75元 太空战士4(全中文)附说明 68元

GB801	(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪2代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆)	100元
GB802	(RPG)玛莉6代 四驱车2代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆)	90元
GB803	96格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地	60元
GB805	96格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战	60元
GB806	超级街霸2 魂斗罗2代 泡泡龙 小叮当2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番2	60元
GB807	(RPG)吞食天地3(中文版)三国志(中文版) 96格斗天王 恶魔城3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆)	120元
GB808	(RPG)吞食天地3(中文版)鸡蛋仔俱乐部2代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	120元
GB1001	三国英雄(中文版) 96格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	95元
GB1002	口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	85元
GB1003	97FIFA足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	65元
GB1004	吞食天地3(中文版) 四驱车小子2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	105元
GB1005	卡比之星2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽2 紫禁城 扑克小子 锄大D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	65元
GB1007	吞食天地3(中) 96格斗天王 鬼太郎 新大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 美女麻将 玛莉医生 滚动方块 米老鼠5代	115元
GB810	侏罗纪公园3(全中文RPG)96格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆)	110元
GB811	侏罗纪公园3(全中文RPG) 98法兰西世界杯足球 音速小子5代 卡拉乡村 疯狂泰山2代 宫星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵2代	110元
GB812	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) 魂斗罗2代 飞龙拳外传 魁男塾 N64玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉4代	68元
GB813	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) SD战国传说 轰炸超人5代 宫星兄弟 蓝精灵 饿狼传说2代 战国物语 幽浮精灵3代	68元

以上均为GB合卡,编号代表合卡数量,例:GB801代表8合1卡,GB4801代表48合1,以此类推。如需邮购,只要写清编号即可。

彩色GB机专用彩色卡:勇者斗恶龙 随卡附说明书 售价:75元 海陆空大决战 随卡附说明书 售价:75元

32合1 饿郎传说3 98FIFA 炸弹超人2 叮当赛车 冒险岛2 超级玛莉	等46	80合1 热恋四驱 东京怪兽 空手道 坦克大战 真人对打 五子棋大师	等35
145合1 魂斗罗 炸弹杰克 迷中谜 超级神童 上海麻将 赌王出山	等35	138合1 饿狼传说3 96格斗天王 东京杀人案 蜡笔小新 保龄球	等76
45合1 炸弹人 排雷英雄 黄石道人 英雄杰克 第一滴血 矿工	等35	76合1 虎哥2 街头赛车 冒险岛 宝石传说 电视小子 城市外传	等38
142合1 足球狂 明星篮球 沙滩排球 网球 保龄球 NBA篮球	等35	30合1 樱桃小丸子 蜡笔小新5 玛莉医生 网球 世界杯 超级球王	等38
30合1 忍者龟 宝石传说 扫雷艇 钻石天堂 炸弹英雄 星际旅行	等35	50合1 皇家之剑 乱马2/1 坦克大战 热血硬派 屠龙神剑 高校武士	等45

日本原装 GAME BOY 超薄彩色显示手掌机,可通用现有GB卡	售价:740	邮资:20
日本原装 GAME BOY 超薄荧光手掌机(全银装),淡绿色发光屏幕,可黑夜使用	售价:440	邮资:20
万信原装 GAME BOY 标准型手掌机 附:四节原厂电池及说明书	售价:295	邮资:20
万信原装 GAME BOY 标准型手掌机＋皮套＋电池＋放大镜＋100合1以上GB卡	售价:350	邮资:20
万信原装 GAME BOY 超薄型手掌机 高清晰度 附:2节原厂电池 及说明书	售价:340	邮资:20

索尼PS多用途专用功率放大器～含:双声道立体声输出 220V－110V变压器 AV、S端、RF射频输出.多路AV分插等功能	520	40
新型:台湾原装新型PS专用VCD电影卡,无须引导盘,直接使用,对应1.1及2.0版本碟片,环保设计无需电源,内置中文金手指功能)	380	20
日本原装索尼PS游戏机7501型＋新型VCD电影卡(附:记忆卡、双手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1500	50
日本原装索尼PS游戏机7501型(附:振动手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1300	50
日本原装索尼PS游戏机7501型(附:记忆卡、双手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1230	50
日本原装索尼PS游戏机7501型(附:立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1160	50
日本原装任天堂N64游戏机(原装手柄 转换电源 立体声AV线 220V原装电源 说明书)	980	50
任天堂N64游戏机专用光碟机(多功能 能与电脑连接进行程序修改 随机送100余个相应游戏软件)	1760	70
新型:原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕高清晰度液晶显示,可接驳电视及副手柄,随机送外挂电池盒一只)	560	35

索尼专用红外无线大摇杆	特价135	索尼原装PS振动手柄	140	世嘉Ⅱ型机用AV线电视连线	15	世嘉专用强力飞行摇杆(送对应软件)	30
索尼专用PS制式转换器	50	PS中文金手指卡(带书可解调出游戏动画)	85	世嘉Ⅱ型机用射频电视连线	10	PS彩色透明限定版记忆卡	55
索尼PS专用鼠标(配相应软件)	95	索尼PS专用格斗手柄	45	世嘉Ⅱ型机用AV转射频连接盒	20	PS120单位记忆卡(记忆量为普通之8倍)	80
土星专用原装金属大摇杆	95	索尼PS组装标准手柄	15	超任主机 磁碟机双用电源	40	PS对战线	25
土星专用金手指密码卡2代(带书)	85	索尼PS专用VCD电影卡(新2.0版)	355	世嘉16位掌机专用电源	40	PS组装振动手柄	105
索尼专用震动大摇杆	195	世嘉机用6键标准小手柄	10	PS、SS双用振动光枪(直玩"化解危机")	85	★以上配件邮资均为15元	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ *汇款及邮件请寄至:北京东四邮局630信箱*★☆★☆

收款人:闫志刚 邮编:100010 查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂6号

本中心所售世嘉卡及GB卡均为台湾正厂出品,严格品质保证.敬请留意卡内"万和防伪标识" E-mail:whgameshop@990.net

万和 game 北京万和一族电子销售中心 WANHE ELECTRONIC SALES LTD

天诛·忍·凯旋

忍者活剧粉墨登场

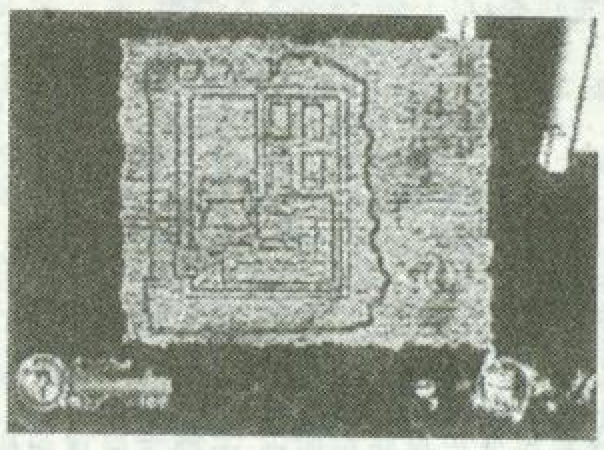


在类型上属于“完全互动”的游戏——“天诛”，曾经于去年秋天发售美国及欧洲版，并获得了绝佳好评！“铁定值得您一玩再玩”(SME 内藤)！这里大家见到的，将是与欧美版同名，但却经大幅更新、重于日本发售的作品。

PS	厂商:SME　类型:ACT(震动)
	发售日:99 年 2 月 25 日

于海外凯旋而归的“天诛”变得更体帖更难玩！

翻开近期“FAMI 通”，美国榜上不乏日版名作的移植。通常的美版游戏都较难，而这次天诛于日本卷土重来，和前作相比最大的差异即在于多增加了 2 个故事剧情。此外，也增加了不少主角的新动作和新忍具，这使得老玩家也可重新上阵，同时新作还准备了海外版所没有有的新模式（要求玩家自行编辑、设定舞台的“虎之卷”）。由于本款游戏的题材是以忍者之间的争斗为主，令得画面有些火爆，游戏中将有怵目惊心的演出。像血溅五步、血滴四散等，由于斩杀敌人时不单只喷出血，也能砍断敌人的手臂，敌人尸体旁更会出现血泊，请注意。





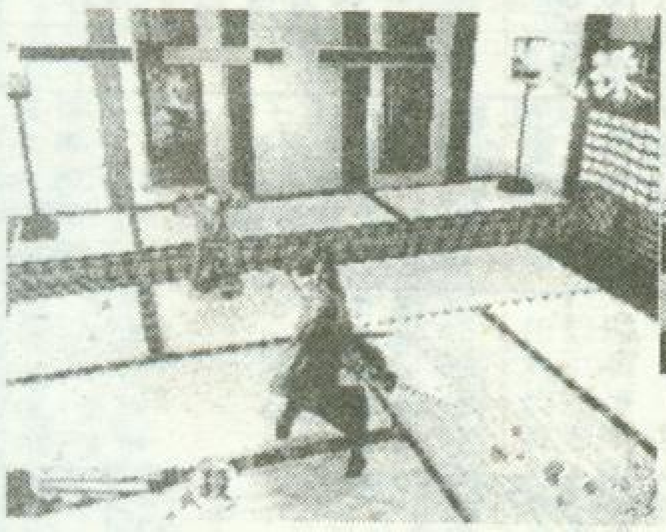
↑→地图和最初选忍具画面。

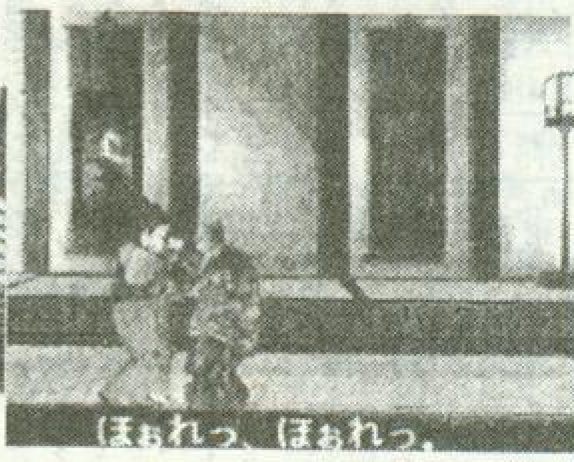
■细部的变更：在前作中经常出现一些难以辨认方位的镜头，这在新作中都加以改善了。此外，显示现在位置的地图画面、以及忍具选择画面也都有所变化。

■敌 AI 的进化：在前作中，惟有在进到敌人的视力范围内，才会被发现。这次只要听到手里剑的声音或发现尸体，敌人都会采取相应的警戒措施，他们会四处张望、反应加快。

剧情的变更和增加

就拿 STAGE1“恶德商人之成败”来说，前作必须在越后屋的宅邸大厅内打倒用心棒和越后屋两个之后才能过关。但在本作中，则变为越后屋从大厅内逃走，玩家必须抓住他，之后再加以惩治这样的顺序来进行。





↑①大头目越后屋，在此就像古装剧中一样无恶不作。

↑②前作中只要在屋里便可轻松收拾他了。



↑③新作中刚想收拾越后屋时，其爪牙用心棒突然出现，结果越后屋溜了。



←④被追至穷途末路的越后屋会使用粒枪，被惩治后，竟还要对屋内成箱的财宝一顿干嚎后才咽气。

追加的两个新舞台

原作中有 8 个舞台让主角去执行任务，新作则增加了两个舞台。虽然新舞台的名称或任务等相关情报还不明朗，但却有一些图片可供观看了。



↑→不管是什么任务，只要借助于丰富多彩的忍术，都能达成，上图站立者为主角，敌人已被他偷偷绕到背后给解决了。“背后下毒手”？



↑拿大刀的敌人也难逃手法高明的主角，游戏技巧较多，需多加练习。

流行音乐

迎合节拍 自我奏乐



配合 POP(通俗)的节拍和音乐，规则地按下按键，以 POP 化的娃娃来展现出精湛的舞蹈！总归一句话，这回登场的是 POP 型态的一款“音乐游戏”。就请大家随着科乐美一起进入这个热闹的 MUSIC WORLD 吧！

PS/DC 厂商 KCE 横滨 | 类型:DJ 模拟 | 发售日:99 年 2 月(专用键盘)

话说回来，这回的“体感”音乐好玩吗？

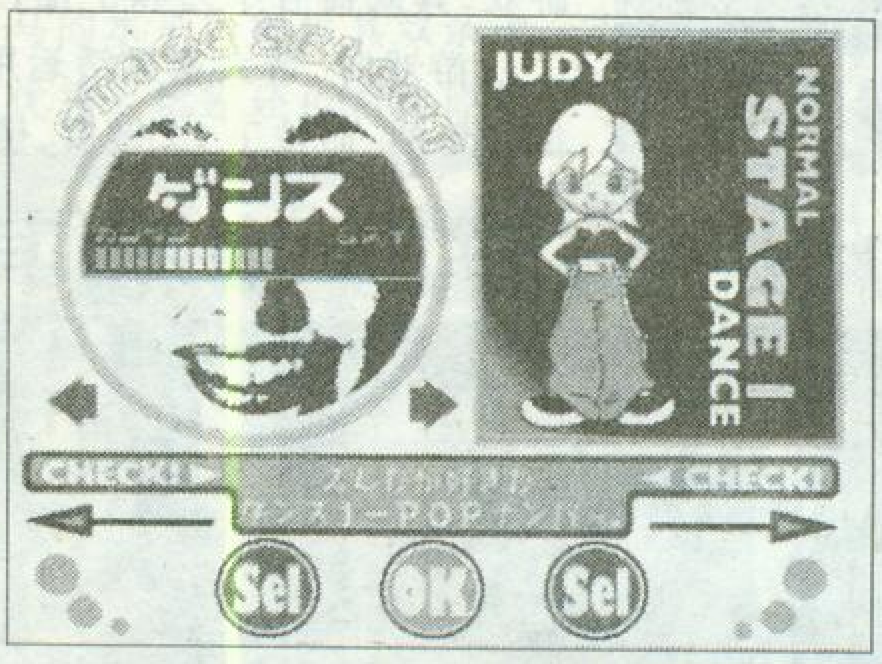
人气持续高涨不退的“BEAT MANIA”系列，以令人吃惊的战绩——街机排行榜第一名(2ND MIX)、PS 版 30 万以上销量，证明了一个良好创意的威力是无穷大的。而目前，在街机上人气正逐渐沸腾的 POP & MUSIC，则是以 5 个大键盘般的按钮与转盘来进行操作，配合音乐的节奏跃动，以使玩者体验当 DJ 的乐趣。这部作品除了一改“BEAT MANIA”的操作型态外，更将曲风与角色 POP 化，是个可以轻松上手的游戏，此外，因为本作可以 2～4 人同时游戏，所以就邀请朋友、家人热热闹闹地一起玩吧！



● 家用版会否增加原创要素呢？已知有新曲追加，最好有新模式。

→虽然更加通俗了，但操作按键却增加了，有种『游戏变难了』的感觉，实际上，是变简单了呢！





→游戏乐曲在日本中学生中掀起了一股热潮。

游戏的方式其实相当简单！



↑街机上有强力大喇叭。



←如果你越打越好，画面下方的计量表给的评价就愈高，那么，后面一些隐藏的 POP 君就会出来进行恶意地、嫉妒地干扰。

■看到画面中显示的那 9 条线了吗？因为 POP 君会随着曲子的进行而落下，就在 POP 君与画面最下方的红色线条重叠时，赶快按下与 POP 君颜色相同的按键就可以了（警告：两个 POP 君有可能同时触线）。只要能正确地敲击，就可以配合节拍演奏出强劲的乐曲！这样保持下去，画面下方的计表就可以显示出你的水平等级，直到演奏出完美的 GOOD SONG 为止，接着，便可以进展到下一个 STAGE！



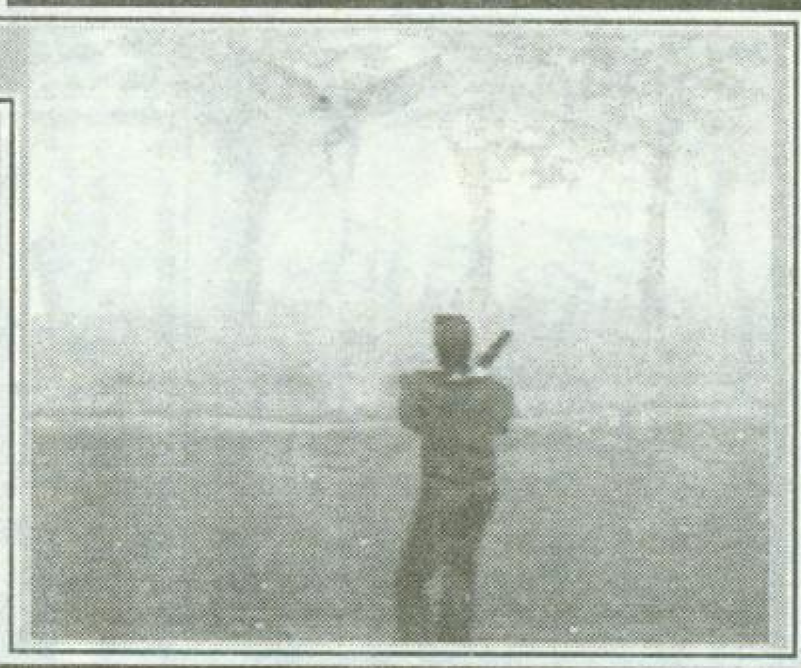
↑有了家用特制键盘，就能感受到特殊乐趣，不用大键盘敲打，乐趣直线下降。

寂静岭

迷茫闭塞 气氛独特

“冒险”，不知从何时已成为游戏的新类型之一，且发展特别迅速，从 D 食到生物，再到 ATLUS 将要在 DREAMCAST 上推出的“魔剑 X”，随着硬件的进步，AVG 已隐隐呈现王者之相。PS 现虽已进入安定期，全能型厂商 KONAMI 又有“意欲”之新作。

PS 厂商:KONAMI 类型:AVG(震动)
发售日:99 年 2 月 25 日



在被浓雾包围的世界中，体验“另类”的恐怖！



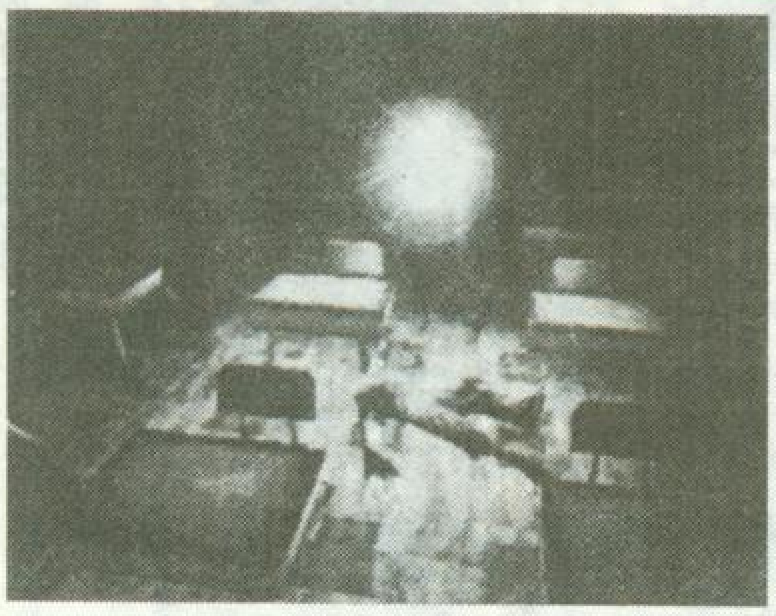
犬样敌人突然从大雾中袭来，主角用手枪将其打死。但地上血迹，却不知是谁的。

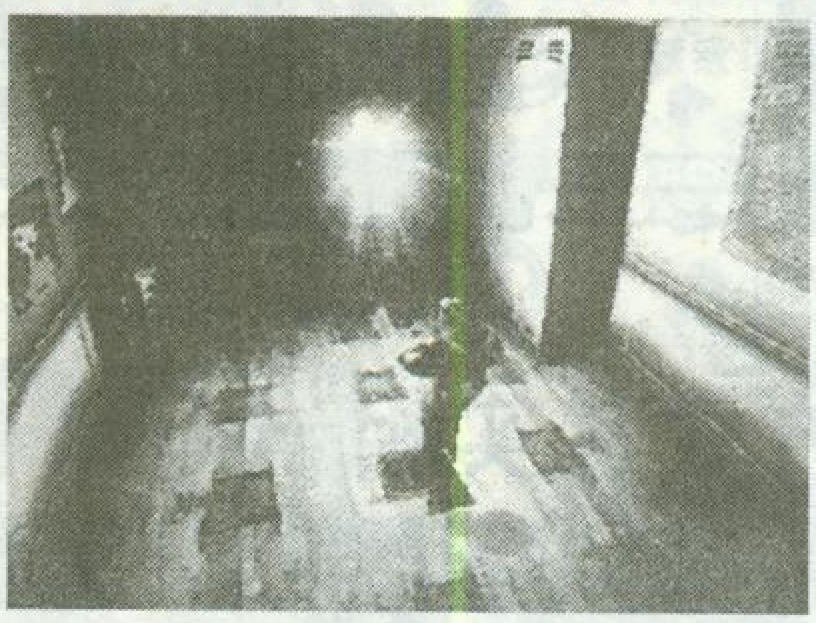
从目前资料看，主角在脖子上挂着一个类似矿灯的东西。而游戏的背景则以白天大雾迷漫，夜晚比较黑暗为基础，有时间变化。此类游戏不可避免地要出现怪物等等，本作的特色在于，夜晚行动时，基本没有背景光，唯一的点光源就是主角胸前挂着的那个照射范围有限的“矿灯”，玩家可以点亮或来掉。因此，怪物们的出现都是突如其来的，很难提前作准备，令“恐怖”感提升。

故事一开始，老实巴交的哈利驾车时一个紧急规避先出了车祸，醒来后却发现伴侣不见了，此后他还经常受到异形攻击而昏迷不醒，玩家正是要操纵此人游戏，其武器有小刀和手枪，万一没有子弹了，还可以用脚踩踏敌人。

游戏时，请大家灵活运用“视点搜寻”系统。通常，画面是以远方的镜头来捕捉主角的，而按下 L2 键后，镜头将切换成由主角眼中看出去的。

毫无条理的世界，解开隐藏其中的种种谜团！





■故事中途则可得到怀灯，日落后或处于阴暗的建筑物中可以打开，完全不影响其他武器的使用。但此灯虽亮，而范围有限！点或熄灯完全随个人喜好，各有利弊。亮灯，则易被怪物发觉而招至攻击，熄灯后主角便不易暴露。基本上，体力充足、异形较多时，点灯收拾完它们再走，反之则请灭灯规避。当然，为了仔细检查道具所在、以及使用特殊道具进行特殊行动时，点亮怀灯还是必要的。

主角哈里与伴侣谢丽尔利用假期来到了“SILENT HILL”游玩，不幸发生车祸。眼前的景象却是，一个女人的尸体突然打着转儿从空中掉到了街上。这小镇究竟发生了什么？在被浓雾包围的街上，谢丽尔沿着地上的痕迹向一所中学追过去。

过后，苏醒的哈利来到小镇一所学校中调查以寻找谢丽尔，果然，那里有几具尸体。他向另一间教室走近时，墙上出现了极为怪异的幽蓝色光芒，终于找到了一只异形人。随着一个个怪物被打倒，隐藏在学校中的种种迷团终于被解开……



←到警车那儿看看。里面的警察到哪去了，地面的血迹又是谁的？游戏过程中有不少有用的道具和提示，应耐心找寻不可错过。



→哈利在行动过程中得到了外地某女性警官希比尔的手枪。大家都知道了小镇出现异常……



无线电侦测器是个什么东东？

■在序盘即可得到一个无线电侦测器，可以藉由杂间探出接近的敌人，在黑暗中同样有效。和“视觉搜寻”系统一并使用的话，朝没有敌人的方向前进时，杂音会变小，熄灯时将侦测器调在“ON”的位置即可使用。

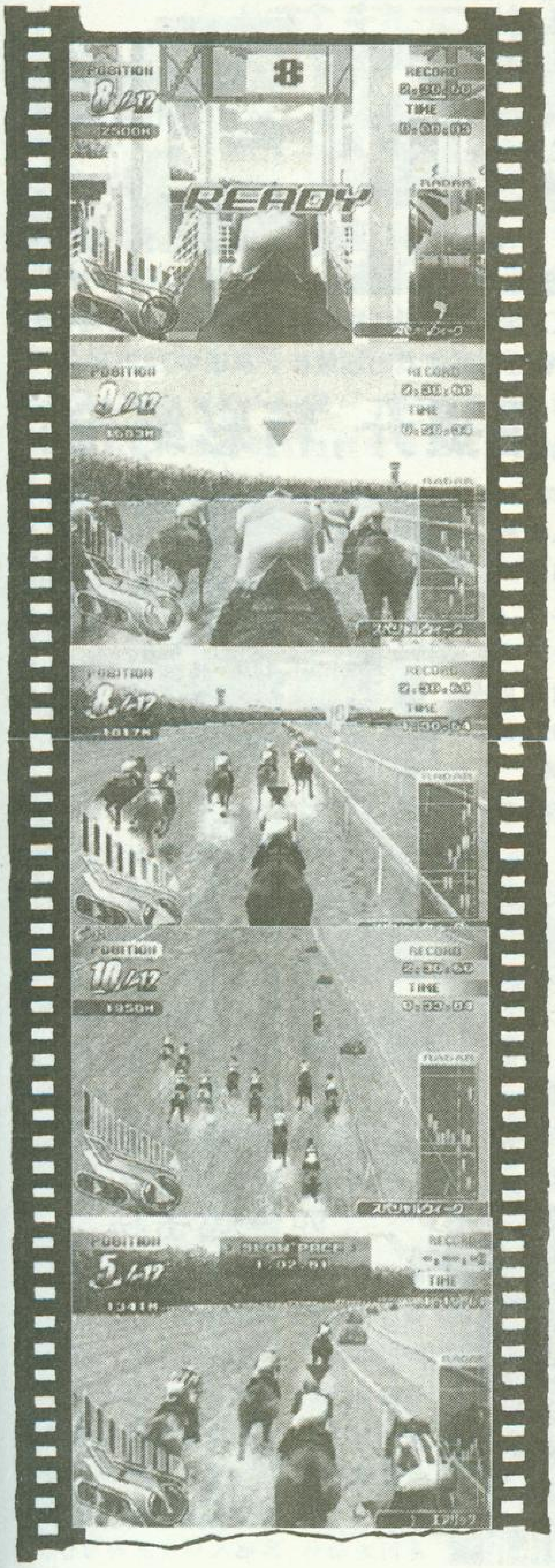
疾驰赛手3

快马加鞭 真正赛手

这只赛马游戏并非“养成”类，而是地道的动作赛马。已成为骑手的你有没有信心驾驭着价值不菲的高头大马来夺取高额奖金呢？新作的特色是培育原创马匹，并增加了“马蹄类型”和“步调”两个新要素，使游戏更加有趣。



PS 厂商：TECMO 类型：SPG 发售日：99年2月25日



质素大幅提升，增加原创马制作

从新作在画面上可以看出阴影描绘机能被运用到了赛手和赛马身上，进而使画面变得更加真实。在系统和模式方面，也进行了加强：可以选择海外赛道，可以在赛前获知马匹的疲劳度。在对战模式中还加入了团体要素，在PRACTICE MODE中可利用记忆卡进行多人对战。

●原创马：将退休的马匹进行交配，便能制作出一匹原创马。这匹原创马不但能够使用，存储数据后，还能在PRACTICE模式和对战模式中使用。不过该马双亲的参数将直接影响原创马实力的强弱，所以要看其双亲的赛绩是否符合良种马的水平？如果其双亲中一方擅于爆发力而另一方适合耐久力，则原创马必然优秀。玩家还可对此原创马进行命名，并自行确定赛马身上的饰物。





↑选择马匹时要花些功夫。

←游戏画面高度仿真。

脚质类型&步调：非常重要

●脚质类型：有关马匹是否适合作最后冲刺的参数。向终点冲刺前必须先要经过一个弯道，然后再于直道上冲刺，爆发型马蹄就能够在瞬间发挥出冲刺时的全力；而耐久型则可在长时间内保持稳定速度。应选择合适的蹄型制定战术。

●步调：新作的画面上会显示出马匹在走行时的步调。在确认步调后，玩者便可以预算自己的马匹状态。如果步调凌乱则对你的比赛完成时间有影响，如果能够合适的掌握步调，就容易获胜。





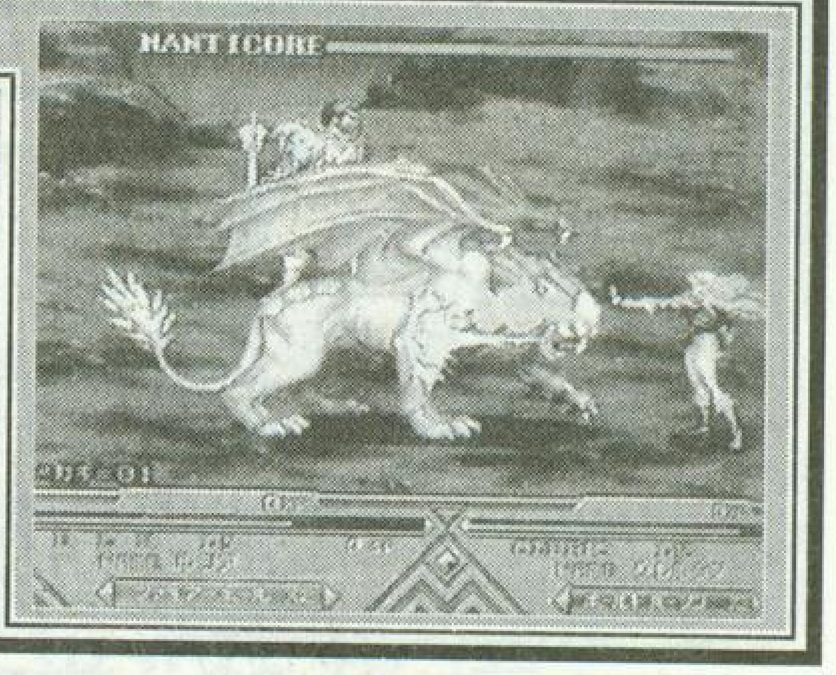
←↑我们一起来欣赏一下骑手从出发到夺冠时的画面。“影片”中的一段时间的形势对骑手很不利，看来，最终的冲刺才是真正的较量。选择一匹好马吧！

龙与地下城合集

街机名作 终被移植

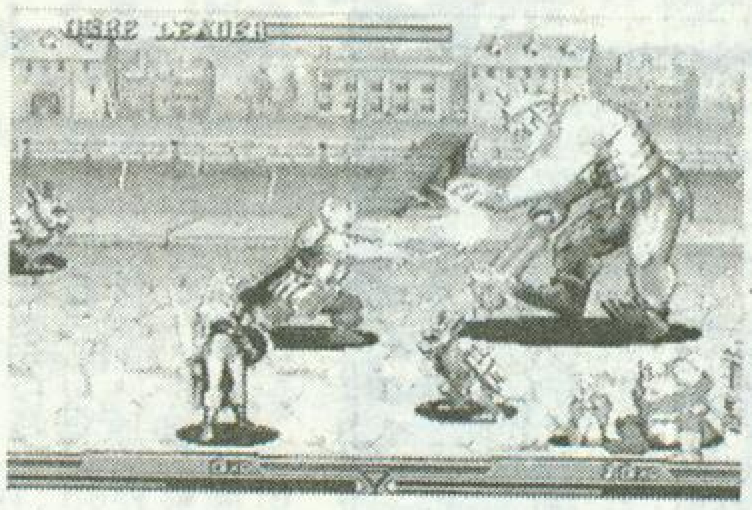
原定98年春发售的作品，竟于土星垂暮之时推出，卡普空曾以D&D街机版感动无数玩家，今特将两部作品合成一张光碟，实为不可错过，因有4M加速卡，应能呈现给玩家以最为极致和精彩的画面，请耐心等候。

SS 厂商:CAPCOM 类型:A·RPG 发售日:99年春预定



TOWER OF DOOM ™ SHADOW OVER MYSTARA ™

龙与地下城(DUNGEONS & DRAGONS),在游戏中分为两部分——故事设定方面完全忠实了美国TSR公司的原作。因为CAPCOM在动作过关方面具有不可替代的独特优势，而街机中更加入了能力值和魔法选择等RPG要素——缜密的世界观，广阔的自由度，美丽的人物，多彩的攻击，特别是在D&D多种相关书籍的烘托下，96年街机刚一上市，便给人以猛烈的冲击。

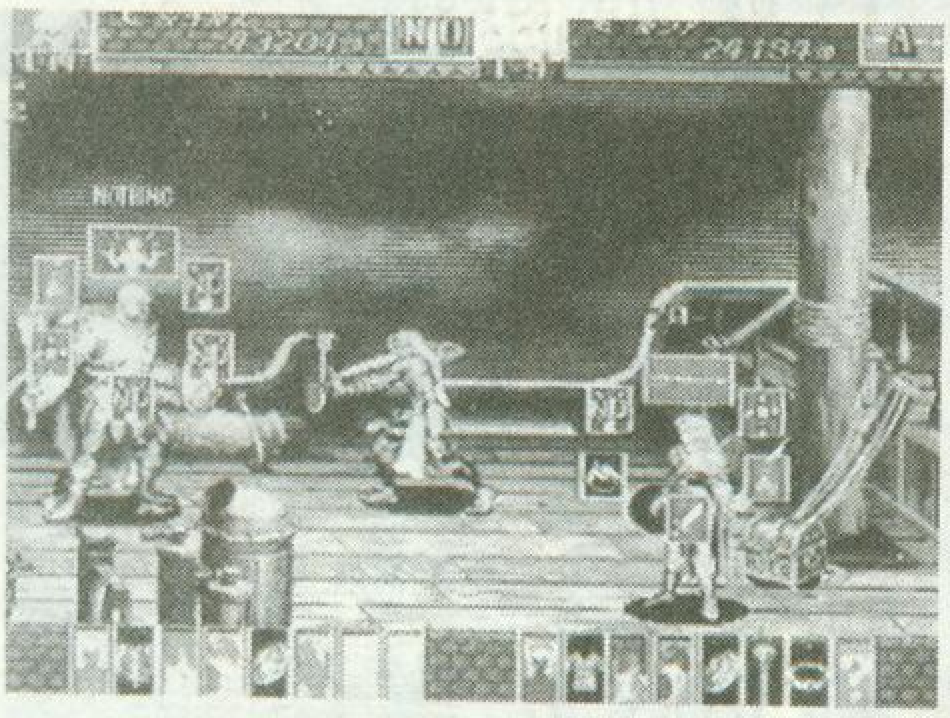




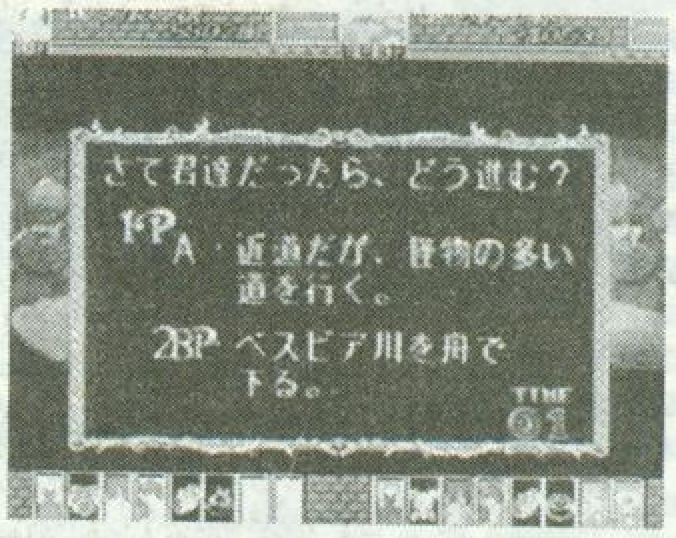
↑有时会出现对话情景。

↑T.O.D.(毁灭之塔)为本系列第一弹，有4名主角备选，攻击方法简单，攻击键连打即可发出连续技。小试牛刀之作。

"地狱暗影"登场，道具屋、系统大幅提升，精彩绝伦！



●新作中，操作系统与前作略有不同，主要是增加了特殊攻击和必杀招式。另外，各种职业都具有特殊能力。以左图为例，使用魔法道具时应按下道具键，画面将出现"道具环"，将想要使用的道具转到正上方之后再按下道具使用键，这样一来，便可以直接使用该道具的功能。不过依据各角色职业的不同特性，也有一些特定职业所不能拿取、使用的道具。



←分歧路线极为丰富。

在新作的选人画面中，大家将看到以下六名人物(从左至右依次):

■**女盗贼(新增)**:快捷的身手与灵活的技巧，不但可从敌人身上盗取宝物，也能解开宝箱里的机关，冒险必备角色。

■**侏儒族战士**:身材矮小而力大无穷，有着和人类战士同等的高战斗力，最擅长寻找宝物，能比别人找到更多金钱。

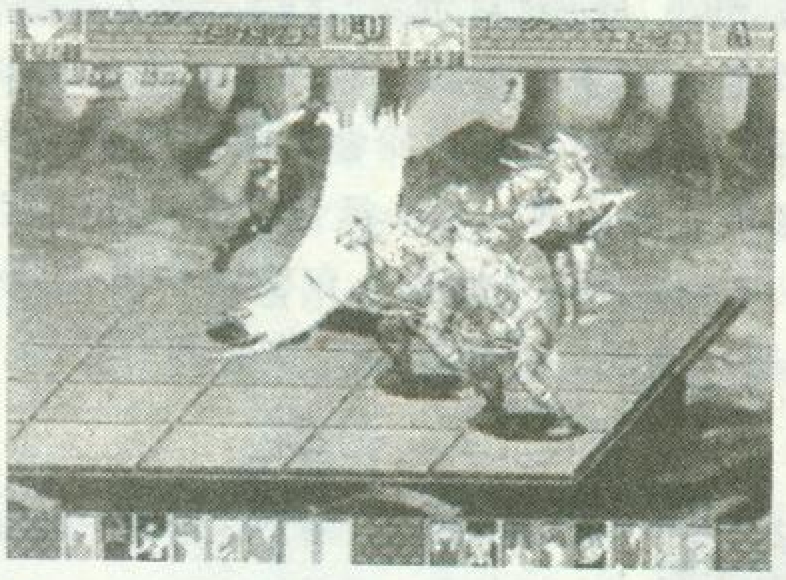
■**大耳女**:外型美丽可爱的妖精族，拥有人类不及的超长寿命，同时长于格斗与魔法。不过其攻击力低，体力也低。

■**人类战士**:身为战斗专家，挥使长剑无人能敌。拥有极为强大的攻击力，及是十分容易操纵使用的角色，初学首选。

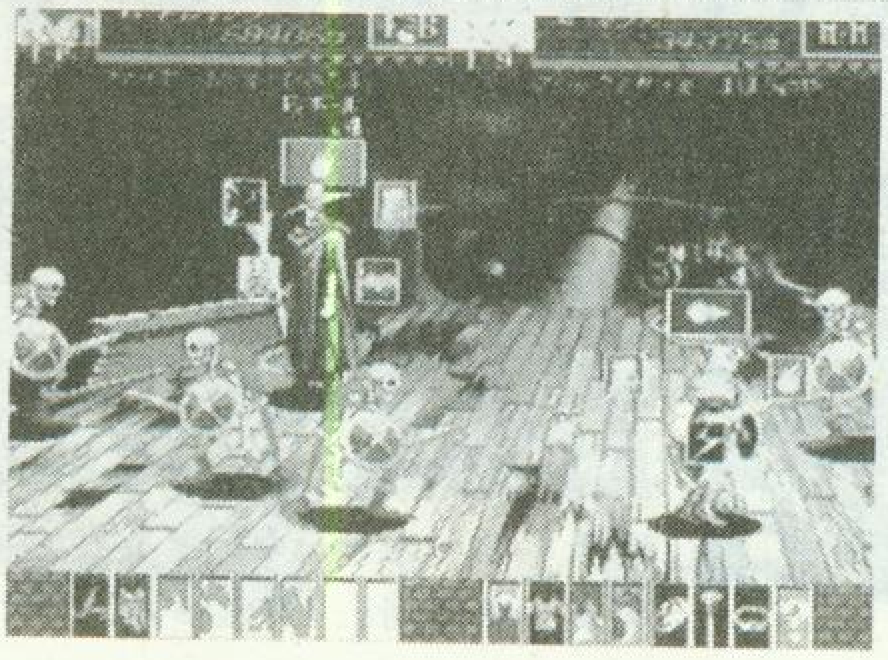
■**魔法师(新增)**:使用像电击、冰冻等魔法攻击的高手。不过另一方面肉搏战却相当不拿手，防御力低，但魔法超强。

■**僧侣**:原是侍奉神的神官，依教义规定不可使用某些武器道具。不过却对不死系敌人有强大攻击力，也擅恢复魔法。

魔法&攻击 POWER UP!



●魔法师和女妖精最为擅长的魔法方面，有的能伤害画面上全部敌人，有的对特殊属性之敌有特效。人物所持有的魔法种类有上限。如果角色等级提升，则能回复魔法的使用次数，而如果关卡中途就用光了，也还可从宝箱或敌人身上取得魔法道具。本作关卡极为漫长，充分掌握使用魔法的时机便显得相当重要。



四键攻击法

●通常攻击:攻击键连按

●必杀:↓↑+攻击键(魔法师不可)

●特殊攻击:须先选择后使用

●滑踢攻击:攻击键+跳跃键

●冲刺斩击:一边冲一边出招，连续攻击后使用更有效。

●回避:魔法师和女妖精拥有后跳或是闪避动作，其他人则有防御动作。

艾莉的工作室
沙皇布尔格的炼金术士

魅力角色 神奇职业

即使没有玩过前作的玩家也能够轻轻松松的上手，这便是以“玛丽工作室”为原型制作的“艾莉的工作室”。新作将沿袭系列的唯美风格和清爽的系统界面，总之，制作小组的漂亮功夫随处可见！



PS 厂商：GUST 类型：RPG＋SLG 发售日：98年12月17日

“艾莉工作室”的全貌终于明朗化了！

因道具的制作以及角色的魅力而深受玩家青睐的“玛丽工作室”已在98年末推出最新作。这此编辑部率先为读者公开“艾莉工作室”的最新情报。本游戏的主角艾莉所要做的事基本上与前作主角是一样的。她的任务就是在工作室中制作道具、冒险去收集制作道具所需的材料等等。为了成为能够独挡一面的炼金术士而努力。不过或许有人会问“究竟与前作有何不同呢?”，别急，接下来就将新系统、新角色等原创要素整理起来为大家介绍。

书柜
柜子内的书本整齐地排列着。然而艾莉却喜欢把它们堆得像小山一样！

锅
不知道正在煮着的绿色液体什么？



药品柜
多出一个放置药品的柜子。而玛丽则喜欢把药品放在桌上。

桌子
玛丽读书时通常是坐在地上的，而艾莉则是文雅的坐在书桌前。

艾莉工作室全貌！

艾莉

在一次偶然的机会中，传说中的炼金术士玛丽救了她一命。因此艾莉就立志要成为一位象玛丽一样的炼金术士。在通过王立魔术学校的考核后顺利就学。然而艾莉却因无法住进宿舍而只能住在自己的工作室里。



器材和材料都增加了

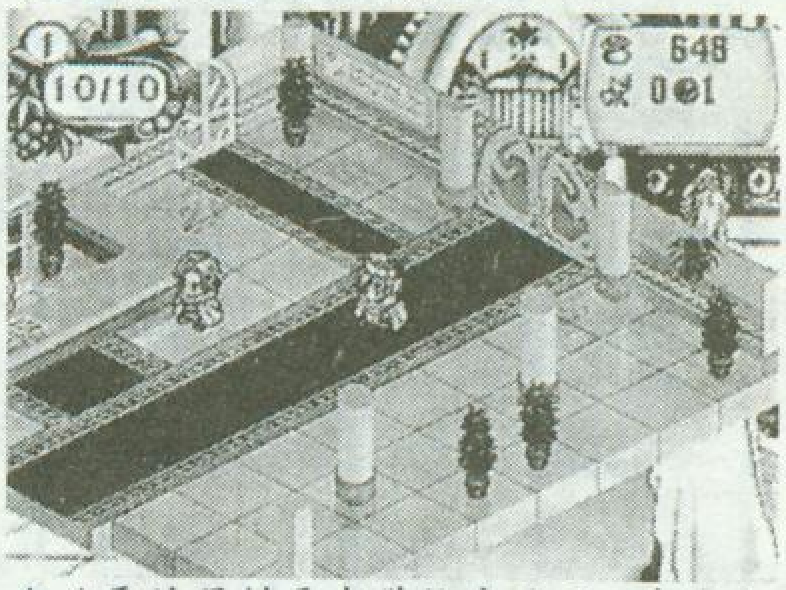
在制作道具时所使用的材料和器材都大幅增加了种类。因此主角可制作的道具数量也增加了不少。顺便提一句，材料主要是在冒险中获得，而器材则多是在学校商店中购买的。当然，也有在突发剧情中得到的。

制作道具时新增的机能

道具制作这回有着重大的变化！在前作中只要材料收集齐全，就可以制作出完全相同的道具。但新作中如不使用必要的器材的话，道具的质量就会降低，而且可能成为浪费材料的“垃圾产品”。

冒险的内容更加丰富

冒险是搜集材料和提升等级所不可缺少的行动。在御敌时会有不同的天气变化，也就是说天气的不同会对魔法有所影响。这样的设定也是为了提升战略性吗！



▲必要的器材要在学校中购买，有多余的钱就去买吧！

其它改变

飞翔亭也有许多变更点！“飞翔亭”酒吧会帮玩家介绍可以收集到道具和材料的工作。在前作中虽然收集的道具名称会显示出来，但玩家却无法知道持有数量。因此新作中追加了“沉思”指令，玩家就可以一目了然地掌握道具情报。



◀新增了查看道具用的“沉思”指令。



▶商店的老板有时会免费提供情报。

介绍艾莉的好朋友



艾杰尔

▲为艾莉的同班同学，成绩总是名列前茅。对生活在工作室中的艾莉很感兴趣。



诺尔蒂丝

▲虽与艾莉已是好朋友，但诺尔蒂丝却总是嫉妒艾莉，有些千斤小姐般的任性。

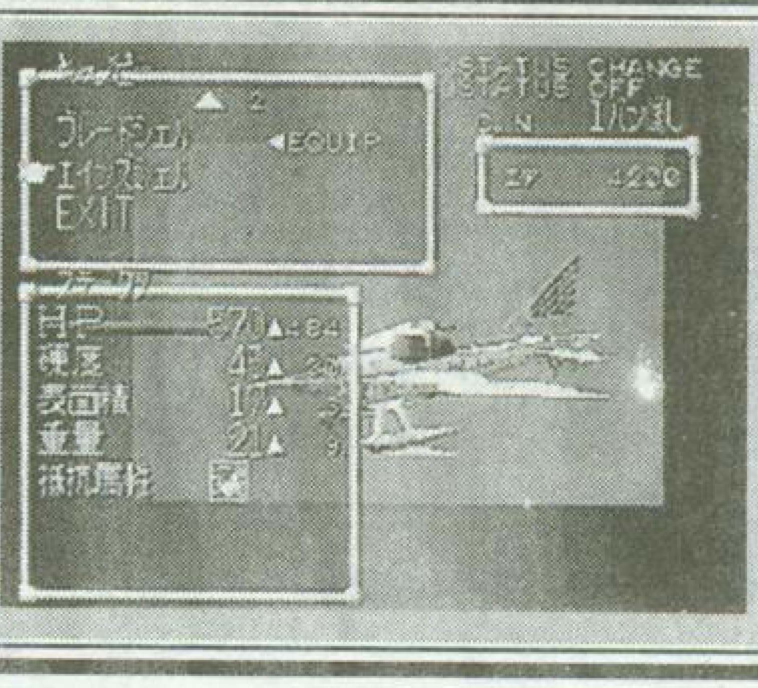
责编/PERFECT

飞行大赛

蓄势待发 准备参战

“飞行大赛”是一款以空中比赛为主轴的休闲RPG。游戏中，玩家要一面组装机体一面应付各种突发事件，特别是真实时间制的导入，更是令系统变得新奇有趣。总之，如果你早就厌烦了大作的繁琐，或是玩游戏时间有限的话，就不妨拭拭今作吧！

PS	厂商：MARUCOM	类型：RPG
	发售日：预定 99 年 2 月	



异想天开的蓝天冒险正在等待你的参加！

准备好了吗 一起前往天空历险吧！



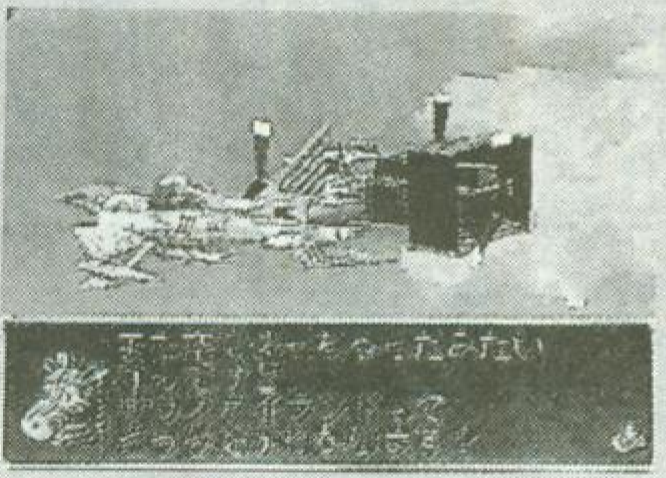
普罗提亚是一个由许许多多大小不同的浮游大陆所构成的世界。在那里，最主要的交通工具就是浮空机，它已经成为了人们生活中不可缺少的部分。因此在普罗提亚，浮空机比赛就非常的盛行，而十年一度的“天空炮弹”比赛可谓是最轰动的竞技。

游戏中，从小就憧憬参加浮空机比赛的获亚罗已经达到了驾驶浮空机的年纪，因此获亚罗青梅竹马的爱兰便秘密的为他报了名。但是因为获亚罗的父亲亚多斯曾丧命于这场竞赛中，所以获亚罗的母亲撒拉极力反对获亚罗的出赛。可是亚多斯的死因并不单纯，因此亚罗还是决定无论如何也要参加这场“天空炮弹”的比赛，希望能够凭借自己的力量弄清比赛中的阴谋，揭开各式各样急待解决的谜题。

责编/PERFECT

完成独创的浮空机

获亚罗所驾驶的浮空机是由“前部零件”、“后部零件”、“引擎”以及所谓“车顶盖”和具有火及水两种属性的“武器”五个部分所构成的。同时这架浮空机，是从七十多种以上的零件中，经 3 等级的分类所挑选出的零件而制作完成的。当然，这架浮空机也会进行 3D 化，令玩家们在游戏中可以真切的感受到真实感。



人气重要

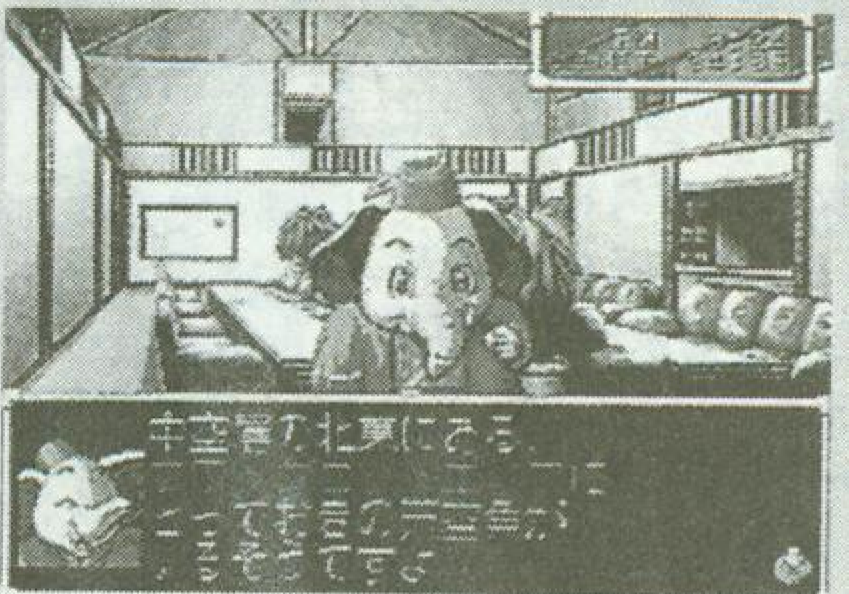
游戏中，“人气”也是一个很重要的作战指标。“人气”指数可在作战途中依状况来决定。它会因战斗方法的不同而改变，同时也会影响到游戏中人物的态度以及故事的发展。例如，原本是好朋友，一夕之间反睦成仇；原是敌人却反过来助自己一臂之力！总之，发展成如何的故事剧情全凭玩家们如何表现啦！



务必注意时间的限制喔

世界上最大的浮空机比赛——“炮弹比赛”，在普罗提亚浮游大陆上散布着各式各样的关卡。闯关者必须完全通过才算成功。同时为了获得最后的胜利，更应该一边闯关一边以获得冠军为目标来努力喔！

在此提醒玩家们一个要点，在闯关的过程中，务必牢记时间还有多少。如果在限定的时间内还没过关，将会遭到淘汰或比赛结束的可怕命运！千万要记住——绝不能浪费时间！一边比赛一边注意时间才是得胜的最好方法！玩家们在进行这场浮空机大赛时，绝不可掉以轻心，因为你很有可能会因粗心大意而遭受淘汰！



霸王街头

006



还记得在007系列的《黄金眼》中邦德的头号敌人—006吗？这次是继97年11月的005后的"006"，可不是叛徒哦…话题扯远了，远了……

《街头霸王》做为CAPCOM公司的支柱游戏之一，不可否认对于FTG格斗游戏的发展进程起了难以估量的贡献，从初代的《STREET FIGHTER》到最新的《STREET FIGHTER ZERO 3》，可以说吸引了千万计的玩家……

这次是其的相关作品《超级漫画英雄对街头霸王》中的精彩画面，相信许多SS的玩家对它已经非常熟悉，去年10月在SS上推出的次世代移植版在一定程度上也促进了濒死的土星的不死传说的延续，特别是在中国大陆以外的地区，且看DreamCast上这群不败的街头霸王们是否能继续演绎他（她）们的璀璨神话吧！

——SHADOW PHOENIX



「超精神力爆击」对美国队长进行杀戮。

面对「黑心」，隆的「真空龙卷旋风腿」发动（打不着吧！）。





炫丽超杀画面就是这样的了，隆的样子很像肯的「神龙拳」。

～机甲豪鬼 君临天下～

面对"雷电豪暴雨"，隆只好蹲下好好防守了。





"机动豪升龙拳"是可以防御后反击的。

"高机动豪光束"也变成"空波儿"了吗？





身体变成全黑的"光明豪荡震"。



樱的"真空波动拳"变为对空技了。

有多少人知道肯的这招新超杀的名字，请举手！

八千里路霸王
三十功名街头



CAPCOM王牌作品热力篇！






觉醒后

对目标放出一定量的「暗之波动」，之后在对手被弱体化的场合，布莉塔（俗称「小红帽」）会呼出超大的「黑之魂」，而后获得超強之力。此时的她可以说是变得残虐无比，与正常时她充满理性的一面天壤之别，大家常见的她可爱面容突然"换"为咬牙切齿就是这个时侯了。

难道她是被什么邪恶的东西所附身才从一个天真无邪的小姑娘变成一个面目可憎，行为暴戾的狂暴女孩吗？据天师说此女孩究竟能否确定性别都是一个问题，因有时会出现男子的配音，不会是日本东方不败ZERO版吧！






将敌人残忍地抓来掷去，真惨啊！



篮子里没有苹果了，真是「残念」呀！



对不起，不要发怒哦。



啊啊，抱错了，抓住脚了。



来，让我抱住你吧！







"给，这回的报酬…"



"呼呼，真是累坏我了。"

「只有这些吗？真是少啊…」





面对爆弹莫名其妙的人们

曾经热力四射，今朝再度迸发

《恶魔救世主》之热火POWER笼罩四野特集

你是CAPCOM的拥趸吗？你喜欢《VH》（恶魔战士）吗？这作为该系列的第三集可以说加入了许多崭新的要素，这里将这些英雄们的各种姿势总结一下，来个特集给大家看看。

担当：SHADOW PHOENIX（自称不再矜持）



吸血的伯爵啊，请你休息一下吧！

迪米特利的新技“午夜蓝调”，此技可令对手变身，然后对其进行攻击（参照左边照片）。一般都会变得很有趣，充分显示CAPCOM搞笑的一面，不论男女角色均令人忍俊不住。





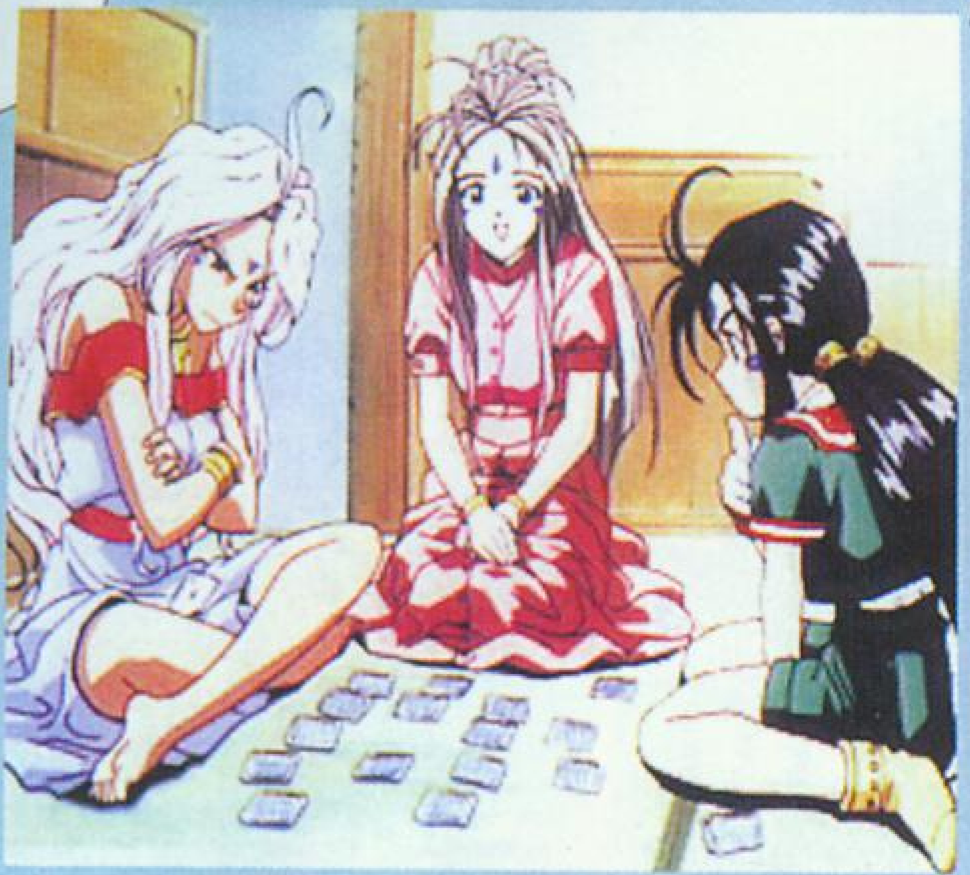


笑傲群雄江山乱

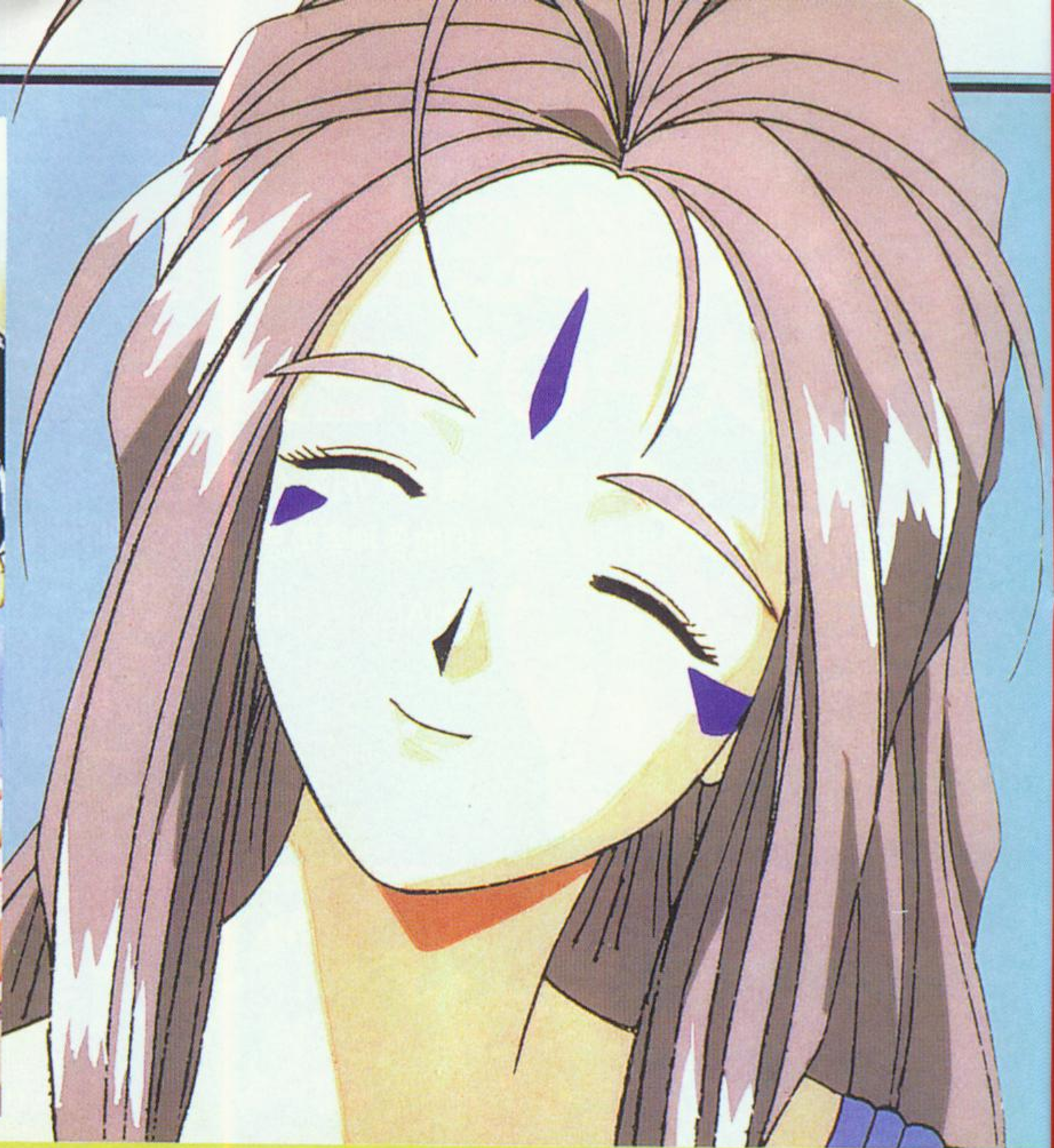




小红帽·危机一发之卷







我的女神

～啊，女神大人～

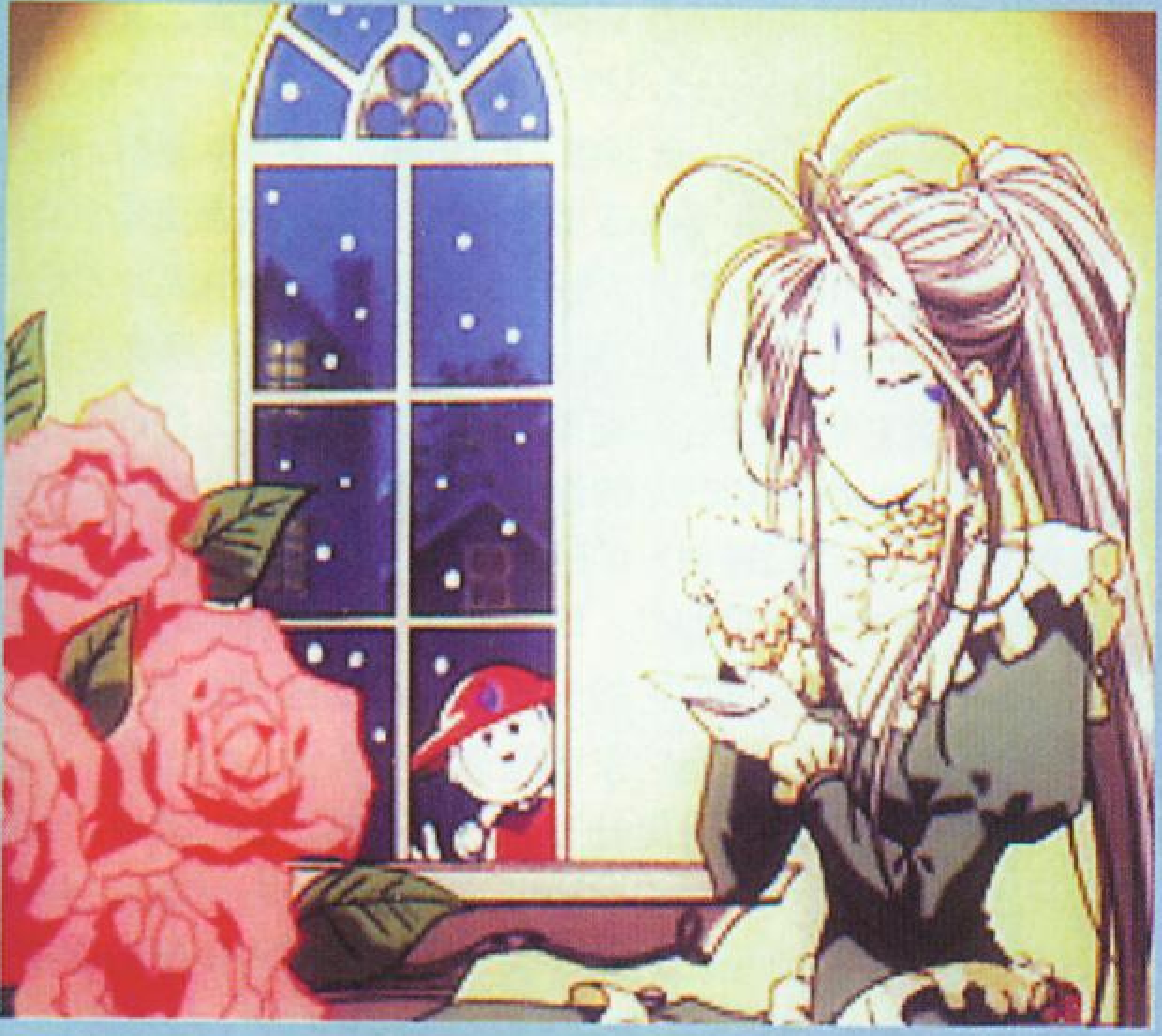


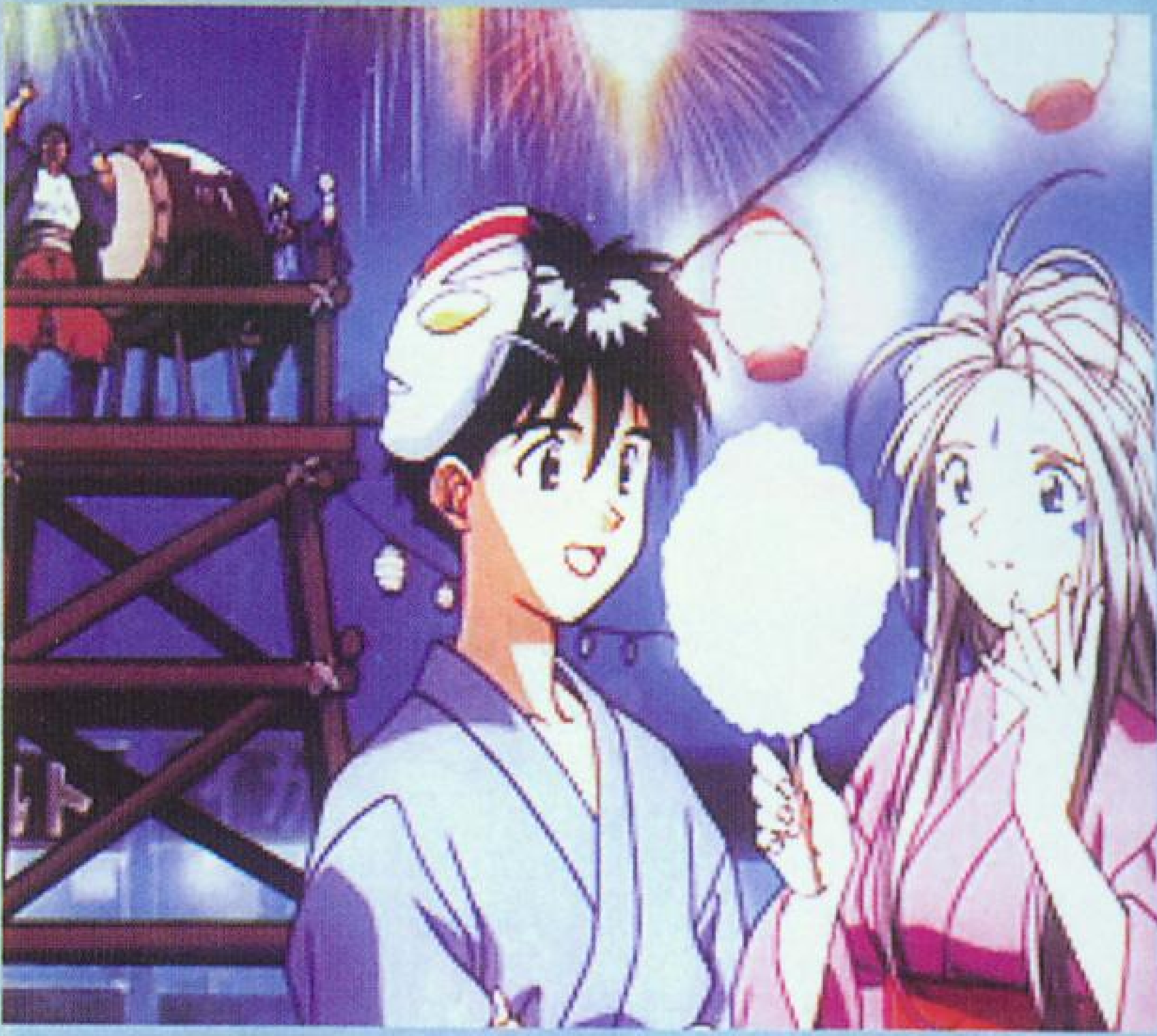
3名魅力四射的女神 一个令人激动的传奇

风情万种

还记得去年的《98增刊》“玩具总动员”介绍的“我的女神”吗？也许你不是个漫画迷，那么那篇图文并茂的介绍一定对你无甚吸引力，甚至有些反感。唉，众口难调，不可能所有的电玩迷都是漫画迷吧，但还请大家看看下面……

FX
厂商：NEC HE　类型：AVG
媒体：CD×2　发售日：97.12.12　对应FX鼠标







Ah! My Goddess

永无嘘声的美丽女神

贝璐丹迪&森里萤一

主人公能值得信赖吗?

这位为世间男子所倾慕，爱戴，视之为偶像的女神贝璐丹迪就是由著名日本漫画家藤岛康介绍绘制的《我的女神》中的人物。而她所喜爱的人类森里萤一是名善良得有些过份，优柔寡断的男孩子。本游戏是由全3章构成的AVG，不过其中也加入许多RPG的要素。第一章主要就是以2人的故事为起点展开。总之此类游戏的真正游戏性很少，反而对原作漫画迷来说是个天大福音，其他玩家嘛，就……更何况是在国内鲜为人有的NEC-FX主机上发售……



萤一的梦



→与贝璐同居一屋檐下的萤一会有什么梦呢？好象是……

封印乌鲁特!?



→乌鲁特得罪了贝璐丹迪，要被封印在虹之水晶球中了……

大墙画廊　彩版　VOL.25

烟火

下雪的一个假日的午后，携同影武者SHADOW PLOUGH（北斗）去书店SHOPPING，莫名地突然对书法感起了兴趣，于是疯狂地（末暴走）购买了数本相关书籍，而PLOUGH却没有买到自己想要的有关VB的图书，只好无奈地跟着SHADOW与PHOENIX的合体S·P后面感怀世道的不公平……

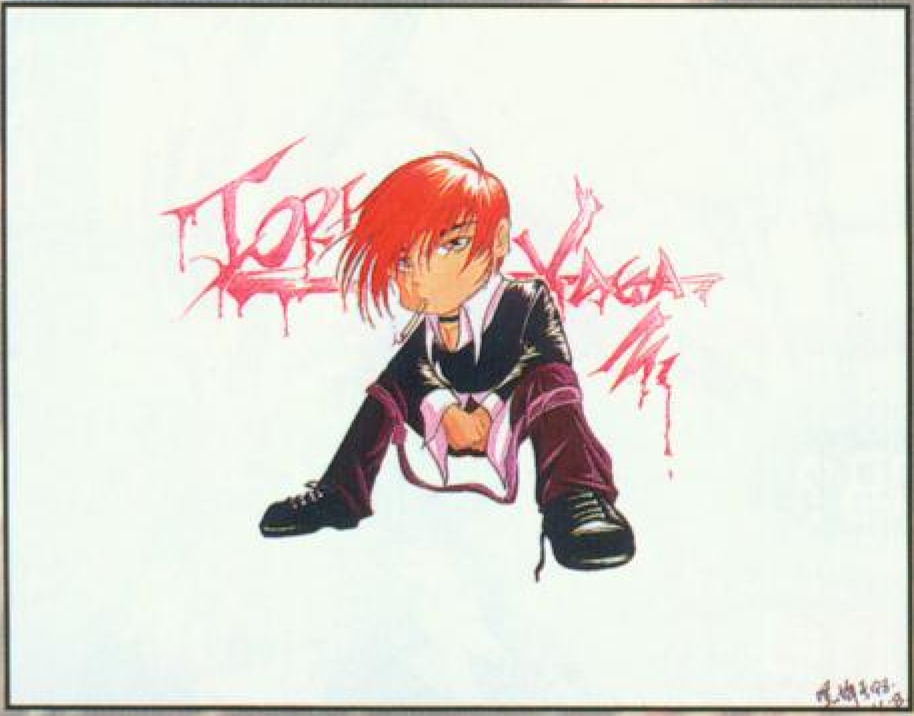
S：自从变身后好像自己变得好忧郁，总爱一个人地望着弥漫浓浓夜色的窗外想着一些可望不可及的事情，最后总是被睡意困扰得不得不SLEEP了。前几天与高中时的同窗去运动，疯狂地伪"SLAM DUNK"后已发觉体力不支（众人皆此感受），遂改为半场，但一个时辰后均被人称为“强弩之末”，遂又改为足球…待到大汗淋漓后来到某酒楼对酒当歌、满樽对月时不由又回忆起从前青春少年时那满体育场狂奔的不知疲累的身影，又煞有介事的拍拍好友弟弟的肩膀：“珍惜青春吧……”

P：许多时候总为一些虚幻的事情而去感春悲秋，但当这些虚幻慢慢成真时，却无法去勇敢的面对它，相信这是许多朋友所经历过的。尽管PHOENIX每每面对这些时，他总会勇敢地走上去，但最后安静的走开也是有的……从小就特别喜欢烟火的感觉，虽然那些留在长空的璀璨只像一现的昙花，但毕竟它是辉煌过的。小时候很喜欢古龙的作品，也很喜欢下面的这段他在1973年的作品《流星蝴蝶剑》中的话：“流星的光芒虽短促，但天上还有什么星能比它更灿烂、辉煌；当流星出现的时候，就算是永恒不变的星座也夺不去它的光芒。蝴蝶的生命是脆弱的，甚至比鲜艳的花还脆弱。可是它永远是活在春天里。它美丽，它自由，它飞翔。它的生命虽短促却芬芳……流星消逝的时候，光明已在望。暗无论多么长，光明迟早总是会来的。”尽管这里叙述的是流星与蝴蝶，但我相信烟火与前二者皆属相对光辉的事物，它们的生命虽短暂，但留在心中的记忆却是FOREVER……

也许人生应该像烟火一样，刹那幻化为永恒；也许人生不应该像烟火一样，永恒凝结成刹那……

——廊主SHADOW与PHOENIX

（谨祝G·phoenix生日快乐，EVERYBODY春节快乐！）



《八神庵》　成都　嘿姆

S：颓颓废的感觉，样子很像《天鹅湖》中的松鼠汉斯。（廊P：★★★½）

P：想像自己有一天也是这副打扮，啊，简直酷呆了…又吐…（廊P：★★★★）



《露露姐妹之遭遇精灵》　河北邯郸　JOE

S：我真的好喜欢蜡笔与彩铅的感觉！（廊P：★★★★½）

P：这样子LOVELY的精灵究竟会是谁呢？（廊P：★★★★½）

《思念》　四川自贡　陈思

S：层林尽染的背景下的右京不会是在思念APPLE吧？（廊P：★★★½）

P：看见他突然想起某人对我说桔右京与《街霸EX》中血之封印的北斗很配…（廊P：★★★★）





《KOF·神乐家的祭堂》　四川宜宾　南方热腾腾地支持我的“蕃茄”

S：祭堂变澡堂，亏你想得出来，不知我是否有幸也去……（廊P：★★★½）

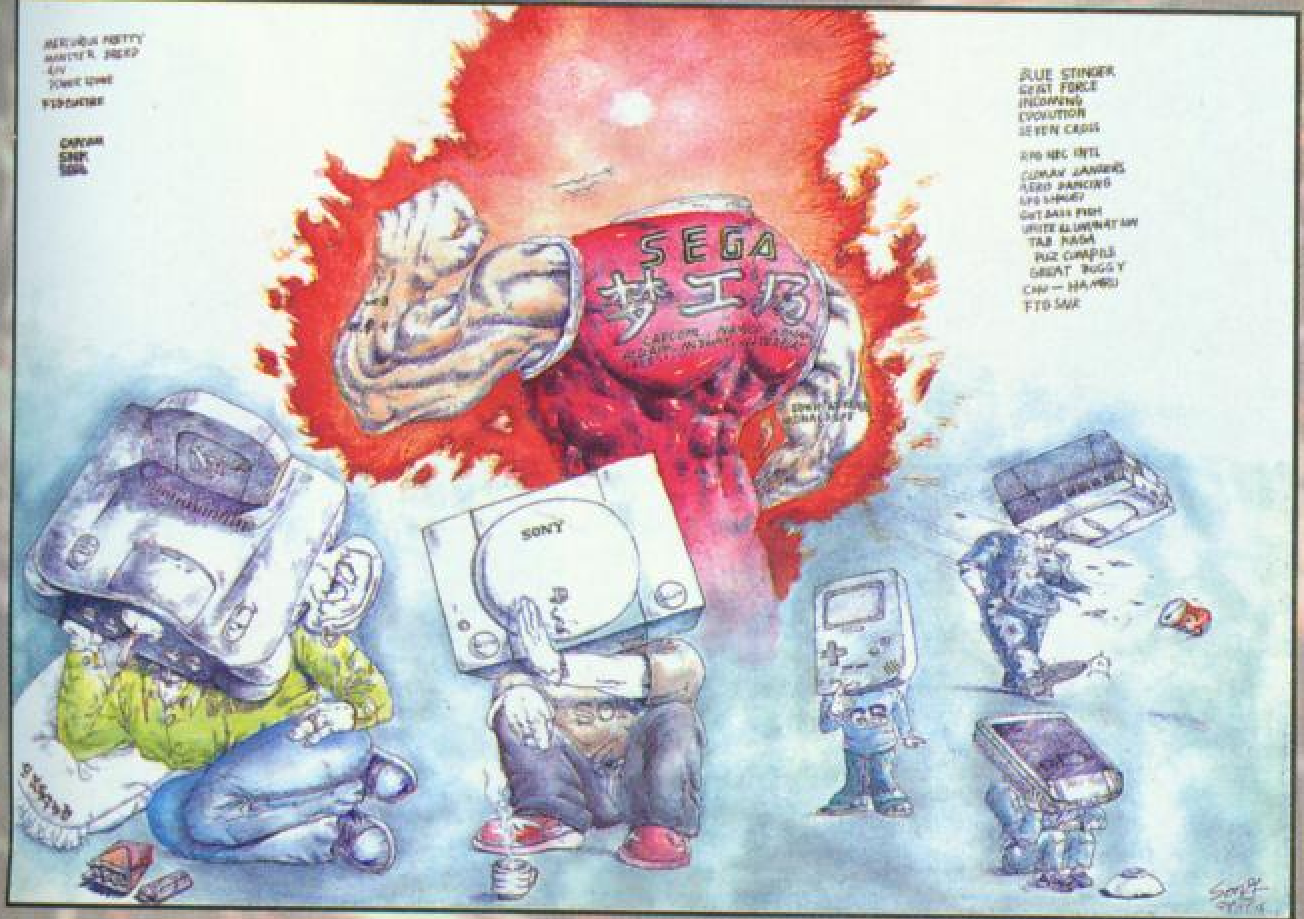
P：怪不得神乐后脑那斗大汗珠，要是换了别人估计早晕了。（廊P：★★★）

《特别航班》　武汉　熊伟

S：几位老、中青三代大侠为何不坐在机舱内呢？想和谁去吹吹风？（廊P：★★★½）

P：如果有一天流行飚飞机，谁敢和他们比呢？（廊P：★★★★）





《一九九九的主机们》 四川都江堰 李晓嵩

S：看来你是DC的铁杆了，不然那壮硕的一定不是DC。（廊P：★★★★）

P：其他5台主机的表情真是符合它们各自的现状啊！（廊P：★★★★）



《莉昂娜有假日》 辽宁锦州 黄竞元

S：嘴里叼的是烟还是糖果呢？（廊P：★★★½）

P：眼神中流露着迷茫的她会去哪里渡假呢？（廊P：★★★★）



《古墓丽影》 河南南阳 赵玉新

S：Ⅲ代推出后相信她的丽影也会进军次次世代主机了吧！（廊P：★★★½）

P：样子还很美版，特别是那厚厚的嘴唇。（廊P：★★★½）

《少女之舞的相思……》 广西河池 谭红升

S：脸上的伤是怎么回事？作者快说清楚!!（廊P：★★★½）

P：面对500日元的安迪玩偶舞却在红着双颊想着…（廊P：★★★）





《神罗干部—雷诺》 厦门 胡然

S：猛一看真分不清该叫雷阿姨还是雷叔叔（思绪来自“东方不败”）…（廊P：★★★）

P：这么“女人”的他当然无法与萨菲罗斯比了，更何况与我比！（廊P：★★★）



《无题》 重庆 张文敏

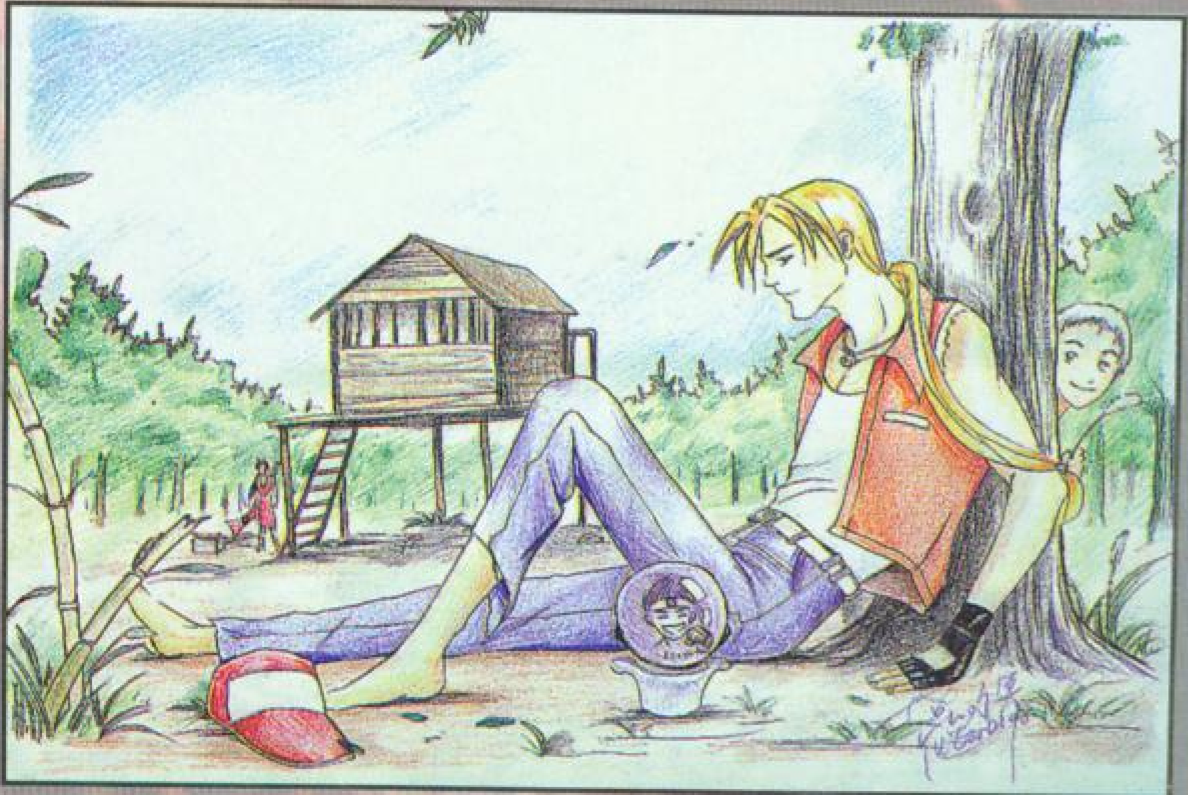
S：草雉八神也够胆识，居然敢和酒圣斗杯，厉害！（廊P：★★★）

P：矛神是在检讨自己还是生霸王丸的气呢？（廊P：★★★）

《逸》 北京香山 禹尔滨

S：树后的难道是你吗？样子很顽皮哦！（廊P：★★★★）

P：特瑞的身材变得很“少女漫画”哦，远方是舞吧！（廊P：★★★）






《电子游戏软件》杂志社 1999年2月

义薄云天　侠之大者

必杀技



轻轻跃起自上而下的豪快斩技。



在《天草》中性能大幅度上升的对空技。



熟悉的飞行道具，象是波动拳一样。



作为当身技，也许许多人还不太熟悉，但十分实用。



用刀"振"出冲击波攻击敌手的招术。



突进技，打中后可接弧月斩等使追击成为可能。



弧月斩的连续发动，是修罗剑质的武器飞射必杀技，类似「升龙裂破」。



将对手卷到空中然后飞起自上而下追击的罗刹剑质的武器飞射必杀技。

衣装



2代中2P的颜色与1代中一样。



全作共通的颜色。



腕带及腰带均改为绿色。



青色的装饰带，印象有所改变。



从初代到如今令人再熟悉不过的样子。



加入红色衣衫，与斩红郎·罗刹的2P一样。



加入很浅的黑色，有些负面角色感觉。

姿势



罗刹剑质的胜利姿势，很狂吧！



时间结束时的失败模样，象是哭了。

侍魂风云录



霸王丸



用自己的刀刃和生命
赌上无尽的未来
与一切决斗的天下无双
的霸王丸来袭！

人物档案

流派：我流
武器名：铭刀·河豚毒
生日：1763年9月5日　牛之刻
年龄：27岁
出生地：武藏国　城下町
血型：A型
身高：5尺8寸
体重：18贯目
趣味：修行
家族构成：23岁时离家决别
宝物：河豚毒
喜好之事：决斗
厌物之物：卑怯之人、油虫
尊敬之人：师父和仲与原来住所旁的老学者
情绪：暴烈的热血性格
特技：大道艺（本人极其重视剑术的真面目）
平和时想的：品尝酒之美味时
爱好之类型：温柔的日本传统型女子
如在现代社会他会是……地方广播电台的道具人（？）
怎样考虑剑道：是男人应走之路

★NEO·GEO人气投票名次

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回
18位	26位	35位	34位	40位

欢天喜地大介绍・成长历程大公开

献给次世代的圣经

广井王子

追梦人…

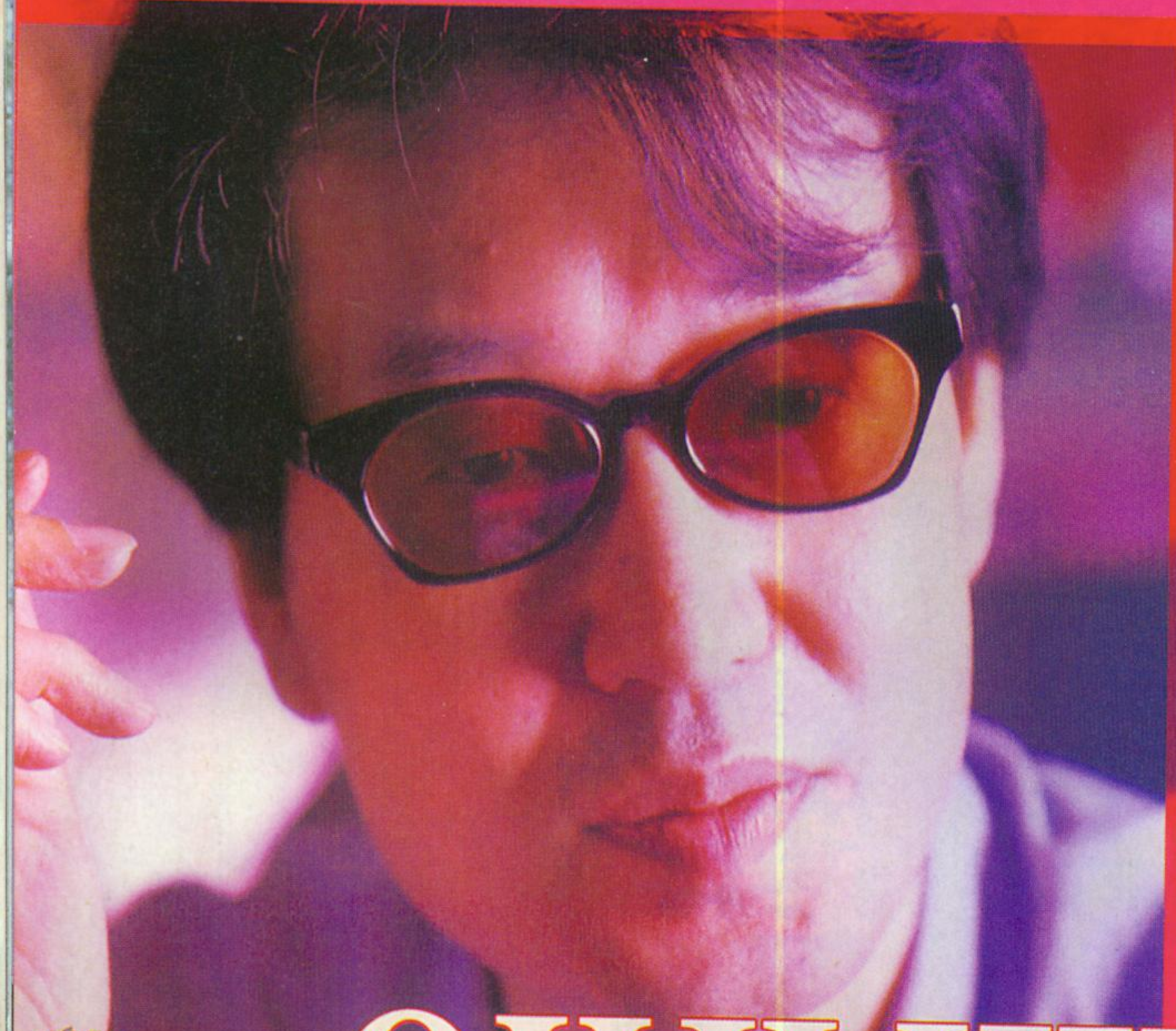


十年前，在利用CD-ROM这种储存媒介的新游戏主机上市时，广井王子便以其作品「天外魔境」让世人惊讶不已。在这个主机硬件不断进化，各种崭新表现手法都有可能成真的业界中，或许像这个样要努力就能实现梦想的环境即是最适合他的舞台。他能有效地将新旧事物的优点融合，再加上不被游戏类别所限制的好奇心，在令人怀念的感情中，新娱乐形式正逐渐地浮现出来，而「樱大战」的崭新世界也是在这种情况下形成的。这回，我们将和大家一起来进入广井王子先生的世界。

每个人都有他的历史！在SEGA的硬件中这个人便是历史！

广井王子之我的成长

a series of biograhies of GAME CREATOR



1954年2月8日出生于日本东京都下町的墨田区向岛。本名：广井照久、水瓶座、44岁（已婚）。血型：本人也不知道，身高178公分，体重64公斤，兄弟7人，只有一个与他岁数差距极大的弟弟，从小便在一个与祖父母、父母同住的大家庭中长大。在昭和30年代高度发展的时期，年幼的他便以相当热闹的浅草地区作为幼年时期的游乐场所。在公立小学毕业后，他便进入私立学校——立教中学。之后中、高、大学都在立教里求学。然而当广井开始热衷于自制的电影时，他决定中途休学，拜明星森本先生为师，成为一位自由企划。负责电视广告脚本、点心的赠品企划等工作，在经手各式各样的企划后逐渐受到业界的注意。在这段期间，他大多隐藏在幕后，直到1989年负责「魔神英雄传」的企划、1989年负责「天外魔境」的企划、监督后，他才跃居至幕前受众人的推崇。自此之后，他便成为一位全方位的制作人。无论动画的原作、漫画、电玩、小说、甚至于舞台剧等都是他热衷的事物。他说过“将兴趣当成工作”这句名言，同时他也是一个绝对的制作者。说出来或许会令人感到惊讶，他是滴酒不沾的。从小开始，可乐一直都是他最喜爱的饮料。另外值得一提的是，他在为「RED COMPANY」命名时，他采用了第一次见到森本先生时所想到的点子，“那段时期我常戴着印地安人的红帽，由于印地安人也被称为红人，因此我便取其前头的RED。而印地安人也是绝对不说谎的（笑），说真的，这个名字真是一个容易理解而且好记的名字”。

RED

(株)RED COMPANY代表

OHJI HIROI

对漫画、电影、电视沉迷不已的小子

广井■在我出生的时候，向岛这个地方还可算是黄金时代。我奶奶的头上还绑着发髻，我家旁边的街道是一条艺妓街，也是一条相当繁华的街道。在白天的时候还听得到三线琴的声音，街上时时都呈现出一股安乐的样子。河川的对面便是另一个繁华的地区——浅草区。位于六区的大马路上有各种活动可以玩，同时还有电影院可以让人流连忘返。

——你小时候是哪种小孩呢？

广井■我小的时候非常挑食，什么都不吃。甚至是连白饭都不吃。我只吃一些腌制的鱼肉、意大利香肠…之类的东西。基本上只要是与白饭配着吃的菜我几乎都不吃。当然了！现在的我几乎是什么都吃，但是其实我现在喜欢的食物和小时候差不多。我在小学的时候很爱玩，无论是拍圆牌、踢罐子……这些游戏都是我爱玩的游戏。那时候，我最厉害的不是考试，而是玩这些圆牌游戏。对我来说，念书的人都是笨蛋。虽然是如此，但大概是我念书的要领抓得不错，所以我的成绩也不会太差。在那一段时期，我非常地讨厌念书，成天只喜欢与别人一起玩而已。有时还会在地下挖洞恶作剧，让大人摔进洞里，鼓掌叫好。

——说说昭和三十年代吧！

广井■那时候，新干线开通了。对我来说印象最深刻的便是去看新干线（笑），电车能够以时速两百多公里的速度前进真是有如做梦一般。而且，那时还举办了东京奥运、万国博览会等活动都令人印象深刻。除此之外，过去只能在书中看到的高速公路也陆续完成。在我幼小的心中，世界正向漫画里的未来世界前进。

——那时候什么最令你著迷？

广井■那个时候，最让我着迷的是漫画、电视及电影。由于我家是商人，是做买卖的。因此家里面有电视，我每天早上都要先看完「月光假面」、「少年杰特」后才肯去上学；而晚回到家再继续看各种的洋片。虽然，在看的时候常常会担心会骂说“还不快点去睡！”。但是，我还是偷偷地躲在棉被里偷看。因为我们全家都很喜欢看电影，所以每个星期都会看一次。东映的时代剧与东宝的怪兽电影我们都不会错过。其实我个人受漫画影响也很大，尤其是横山光辉、铁人28号等都是我最喜欢的漫画。那时，我真的对于拥有人性的机器人感到担心（笑）。真是一个奇怪的小鬼啊！

——你真的很喜欢电影？

广井■我的成长环境是一个可以时常接触到电影的环境。从我还是个婴儿，被人家用背带绑在背后的时候，只要人家带我去看电影，我就不会再哭了。即使是到现在，我还是非常喜爱电影院里面那种黑暗的气氛。一进到里面就会有一种宁静的感觉。因此只要我陷入低潮便会想电影院，虽然不是特别想去看电影。

——你受父母最大的影响是在哪方面？

广井■从我小时候，我便没什么机会与父母亲住在一起。父母亲都在做生意，大多是请别人帮忙带我，因此父母对我并没有产生什么特别的影响。就算是我哭了，可能也不会有人理我，所以从小开始我就自己找乐趣。当时，我最大的乐趣便是去电影院、画画图、与朋友玩……。现在想起来，与父母在一起的时间和与其他小孩不同的地方，感觉上只是让我不会感到寂寞而已。但，或许就是这种在我内心深处所留下的伤痕，让我在今日能够成为一个成功的制作人。除此之外，由于我的父亲是一个不务正业的人，因此他的兴趣很广泛。一下子喜欢美术品，便带我到美术馆去；一下子又要英国制的西装…等。现在回想起来，或许父亲是想让自己再来到东京后，不

会被其他的人看扁了吧！这种情绪便有如来到战场时，必须武装自己一般。而我本来就是出生在东京，因此我不必像我父亲那样地武装自己，“无论穿着在夜市买的衣服或在随便什么地方买的衣服，只要舒服都好”，成长时我就是一直这么穿的（笑）。

学生时代因立教这所学校而改变了一生

——小学进入中学后，在心境上及环境上的变化如何？

广井■那时的环境完全改变了。我进入一家叫做立教的私立学校，环境的脱节远比学习上的脱节更为严重。由于这种环境上的差异，因此在我刚入学的时候连讲话的用语都与其他的人不样，当时我对其他的人也是不一样，当时我对其他的人也是非常地排斥（笑）。后来我才知道。原来，我的父母亲觉得我和一般的小孩子不同，他们想如果让我去读一般的公立学校实在有些可异，所以就把我送进私立学校。想不到我在家附近挖陷阱、恶作剧、利用瓦楞纸做房子的举动，的确引起大人的注意了（笑）。现在回想起来，他们之所以会这样子也不我道理。那时我和其他的小朋友在玩的时候，常为了需要钱就去卖一些破铜烂铁，小时候甚至还举办只有小孩子能够参加的耶诞节舞会，跑去看脱衣舞…等。

——那你的学习过程呢？

广井■从中学开始，功课的学习方法与小学时的学习方法便有了极大的差异。如微分与积分…等必须要从基础切实地学习才行。所以，那时我的学习过程就时常碰壁，常常被老师点名，最后也休学了两次…（笑）。而专科学校的好处就在于，即使是像我这样的学生也可以跟得上学校进度，这个也是立教对我帮助最大的地方。然而，正因为如此，大概学校里所有的老师也都认识我了（笑）。另外由于学校的推荐，我必须自愿去做许多事情，举例来说：我曾经当过毕业旅行的实行委员及新闻委员。其实在立教这个学校，所有担任委员的学生并不是那些在学校成绩特别好的学生，而都是我们这些在学校闯了祸而不得不自愿为学校服务的学生。

——社团活动呢？

不断参加各种比赛，吸取各种领域的知识是非常重要的



↑事务所内的榻榻米办公室。在空闲的时候，广井先生便会拿着他心爱的照相机不断地把玩。

广井■刚才记了提，在小学三年级时，我对事情的喜好态度非常强烈。因此我加入了旧式游法社团。那段时期的训练真是非常地严格，每年到了夏季一定要海边特训，在这段期间学弟们也必须进行劳动才行。连吃饭的时候学弟也要为学长服务。因此当我升上高年级时我就在想，今年的特训一定会很快乐，不去的话就太笨（笑）。另外那时吃的东西已经不会那么挑剔了，但是我在吃东西的时候一定要一边看漫画一边吃饭才行。大概也是因为这样，我才不再挑食，身体也愈来愈健康。这种状况也一址持续到大学二年级，我的基本体力就是在这种状况下培养出来的（笑）。进入中学以后，我便加入剑道社，虽然我是在迷上了剑道的暴力影片下才加入的，但加入后就马上后悔了（笑）。当时的生活真是惨不忍睹，但这种训练却对我产生了不少的好处。运动社团的训练特别重视礼仪，尤其是柔道与剑道，日本东西的优点就是特别强调精神上的修持，而我也对于曾经参加这种训练而感到幸连。

——你曾经打过工吗？

广井■从中学时期以后就一直都有在打工，中学时在邮局帮忙分类包裹及贺年卡；进入高中以后便进入了七十年代了。当时的音乐正流行摇滚乐，而电影界也出现了新的电影院。这些对我的影响都很大，当时的我抱着八厘米的摄影机四处地拍，而东京一到夜晚便出现大量的嬉皮，夜晚的东京就有如正举办着祭典一般。在当时，各种的演唱会也一场一场地举办。我也受到唐十郎的影响而开始看剧场的表演。在这段期间，我深深地爱上了摄影，特别是8厘米的摄影机。我利用打工赚来的钱买了台中古的摄影机，

Private Photographies

广井先生出生于浅草地区，也就是有名的艺妓街。广井先生回想起他的少年时期，“沒什么机会可以与双亲住在一起，从小便是在周围的人的帮助下被养大的…”。广井先生从小便相当独立，在自由的环境下长大，才造就了今日多才多艺的广井先生……。



↑广井先生出生的东京都向岛附近，这个地方现在仍是一个宁静的卫星都市，最近的车站是都营浅草线押上站。





穿着怪杰白头巾（左），月光假面（右）衣服的广井王子。谈到这些照片，广井先生他说“小时候我家附近有一条艺妓街，我就像这些艺妓大姊姊们的玩具一般，她们竞相地为我设计各种衣服（笑）。那时候，她们还将设计好的图拿到百货公司去请人缝制。这些长期与家人分开的姊姊们，将她们对兄弟的想念之情全倾泄在我的身上，所以这些应该算是充满思念之情的衣服吧！”

每个人都有他的历史！在SEGA的硬件中这个人便是历史！

广井王子之我的成长

a series of biograhies of GAME CREATOR



我的工作便是将破碎的历史地图拼凑起来







与朋友一起去旅行拍下他与女友的约会情形，剪接后再播出来。只要看到有人来参观我就觉得很高兴，而且每次有活动我会带摄影机参加。

——在这段时期内，你对自己将来的目标有没有进行什么规划？

广井■由于我加入了电影研究会，因此将来想要自己拍电影。当时我受特留夫沃…等电影至上主义作家的影响很深。而那时也是日本导演大林宣彦…等人，开始自行拍摄电影的时期，对于今日的环境来说，那时候的作品就有如实验作品一般，那时横尾忠则开始拼贴照片，而这到底属不属于艺术也的确是一项相当有趣的争议。而我高中生活便是在这种状态下毕业的。虽然那时的我并不是很想继续升大学，但是一半在父母的劝服下，一半因为立教大学有十六厘米摄影机的关系，于是我决定继续升学（笑）。由于这是直升的体制，因此只要成绩不是太差便可以顺利升学。虽然我的成绩不是很理想，但由于我是毕业纪念的实行委员，所以学校方面便特别通融，即使成绩不够，他们还是让我升上大学。

——大学生活又如何？

广井■四月入学之后，我七月就离开家里。自此十年间都未曾回家，因此大学生活过得非常糜烂…白天不上课，跷课打工去；晚上就到麻将馆或是去找女孩子搭讪；到处去看电影、戏剧。在这种状况下，我也认识了很多人，最后则进入一家独立制作的电影公司（笑）。在那个时候这一类的公司非常多，而我进入的那家还是历史相当悠久的一家。

——后来成为你老师的演员——森本先生是在这个时期认识的吗？

广井■在那里我经常碰到森本先生，但是后来公司的规模却是愈做愈小。这时刚好森本先生想要一年轻人帮忙，于是我便自愿参加。后来，那家公司终于结束营业，而森本先生却成为一位相当成功的演员。当时的他对我十分照顾，就像对弟弟一样地照顾我，常常请我吃饭。我们时常讨论各种事情，讨论电影……。对于当时森本先生来说，可能有一个年轻人可以帮他跑腿是不错的；但是对我来说，可以跟着森本先生一起生活，而且可以到一些原本无法去的地方，真是太棒了！在NHK的餐厅吃饭时，身边时常坐着一些大明星，这方面的经验便是在这种情状下累绩的。我也觉得能够尽早累绩这方面的经验对我很有帮助，在跟随森本先生的这五年里面，我的确从森本先生的身上学到很多东西。

为了玩「信长的野望」而购买个人电脑

——什么时候开始接触电脑？

广井■在大学时代听说“在美国有游戏可以让玩家在电脑中创立自己的国家，选择自己喜爱的职业等”。当时的确听到许多有关这方面的传说（笑），现在想起这不就是角色扮演的游戏。那时真的很想玩玩这类的游戏。十八岁时我打工的工作内容是负责资料备份的工作，在这种情况下逐渐对电脑的组装有些了解。在自己有想要一台电脑的念头后，FM-7一上市，我便迫不急待地马上买了一台FM-7。

——当时你买电脑的目的为？

广井王子主要的作品集

虽然，广井王子在游戏界崭露头角是在较晚期以后的事了。但在这之前，他早已在动画制作上交出漂亮的成绩单，他经手制作的作品几乎都在他灵活的手法下成功地制作完成。几乎所有经由他制作的作品都承袭着一贯的故事骨干、世界观与历史观。就在这段时期，他开始进行“将破碎的历史埋起来的工作”。

	发售日期	TV游戏作品标题	机种	负责部份
1	1989年6月30日	天外魔境ZIRIA	PC ENGINE	企划·监修
2	1992年3月26日	天外魔境II	PC ENGINE	企划·监修
3	1993年7月10日	天外魔境风云歌舞伎传	PC ENGINE	企划·监修
4	1995年2月24日	天外魔境歌舞伎一刀凉谈	PC ENGINE	企划·监修
5	1995年5月26日	空想科学世界格列佛传说	PC ENGINE	原作·总监修
6	1995年7月28日	天外魔境 电脑络操格门传	PC-FX	企划·监修
7	1995年7月28日	天外魔境真传	NEO-GEO	企划·监修
8	1995年12月22日	天外魔境ZERO	SFC	企划·监修
9	1996年3月22日	空想科学世界格列佛传说	SATURN	原作·总监修
10	1996年9月27日	樱大战	SATURN	总合制作
11	1997年1月14日	天外魔境 第四默示录	SATURN	企划·监修
12	1997年12月11日	魔术卡术	SATURN	总合制作
13	1998年4月4日	樱大战2	SATURN	总合制作
14	1998年3月19日	凝望骑士	PlayStation	总合制作
15	1998年10月22日	火星物语	PlayStation	原案·设定
16	1998年12月3日	樱大战 帝击画报	SATURN	总合制作
17	1998年12月17日	精灵世界战记	PlayStation	执行·制作
18	1999年1月预定	火魅子传	PlayStation	总合制作
19	1999年2月预定	向北·白光	Dreamcast	总合制作

↑广井王子除了以上的作品之外，还经手制作了许多动画的企划及小说。即使跟“樱大战”有并的歌谣秀，他也当过两次制作总指挥、总合制作、音乐原作、演出等。

天外魔境ZIRIA



↑这是值得纪念的出道处女作，以虚构的岛国为舞台。主角——自来也连对抗恶魔教徒“大门教”的故事。

天外魔境II



↑天外魔境第二弹。描写少年剑士战国万丸等火之勇者的故事。监督、脚本由耕田省先生治先生负责。

天外魔境　风云歌舞伎传



↑以第二代的人气角色歌舞伎团十郎为主角的外传故事，游戏中的音乐画面可说是樱大战的前身。

广井■我是想要玩「信长的野望」（笑），后来，为了玩「全国版」而将电脑换成PC-98的版本，当然以贷款来买的（笑）。到了现在我这是对模拟游戏最有兴趣，我最喜爱的游戏软体便是「模拟城市」，为了要玩这游戏我买了MACPLUS（笑）。因此，在小蜜蜂风行时我还是不怎么玩大型电玩。当时的电玩大多是直立的框体，我时常在想如果在旁边做一个可以做置饮料瓶的金属零件，那不是很方便吗（笑）？当时唯一让我上瘾的电玩便是「平安京外星人」，虽然我并不常玩，但是不知道为什么就是上瘾。对了！难道是我小时候喜爱到处挖陷阱、恶作剧的个性在这上面显露无疑了？

——那你玩任天堂吗？

广井■我玩过很多任天堂的游戏。过去曾经玩过一款号称可以三百六十度的游戏，但是它的操作性实在是太差了，真有一种被骗的感觉。玩玩后手指都觉得痛了起来。自从那次以后就开始有想要自己设计游戏的念头，当时我正从事与赠品有关的工作。而我本身也很喜欢玩游戏，因此时常参考游戏盒中的东西，想著里面可以放些什么赠品。

——什么时候开始与制作的人接触的？

广井■在制作“魔神英雄传”的时候，大家想要将罗德的赠品“尼克劳斯要塞”给游戏化。虽然，这个点子之后并没有实现，但当时却提出了另外用的企划并不见得适于移植到电玩上，因此后来也就作罢了。之后，大家说利用光碟这种媒介可以让动画完整地呈现出来，而且也可以用真实的声音来表现，接着利用周围的人来配音的“天外魔境”便诞生了。而我也开始使用广井王子这个名字了。

世界观的制作就是将破碎的地图埋起来

——「广井王子的世界」的独特世界观是在什么情况下诞生的？

广井■身为一个企划人员，我受到唐十郎先生（编注：演剧监督、演员）的影响非常地大。一开始便必须在对话上抓信观众们的心，因此我在制作PS的游戏时也尽可能地想让玩家立刻感受到热闹的气氛。而在世界观上，我受到半村良（编注：作家）的影响很大。他曾说过，将地图撕破，在破掉的地方拉出一条等高线，“你看！在这里可以创造出一个城镇”（笑）。当我听到这一番话的时候我真的是当场呆住了。因此我在制作时都会打破历史包袱，然后埋首在这破碎的历史中创造出一段新的历史，而这便是我制作世界观时的过程。

——制作「樱大战2」等作品时有无遇到什么困难？

广井■当时真的是非常地辛苦。对于制作者来说，他们必须在不破坏上一代作品的精神创造出新一代的作品。玩家们大多会对续篇作品抱着的期待心情，而我们要怎么做才会让玩家接受呢？这真是伤脑筋！对于玩过前作的人要如何让他接下去；而初次玩的人要如何让他上手呢？因此我便准备了十三段的故事，这也是我自己的主张。无论大家能不能接受，反正只要有相逢便有分离的时候，这便是人生，虽然我相信有一半以上的人都不能接受……，但再见是免不了的。这样一来，他们两个人的关系反而可以产生一种永远持续的感觉。

“王子”的大名与太阳眼镜的秘密

广井王子这个名字的由来，是来自“勇者门恶龙II”中的“○○○王子”。当时看到这个名字便将自己取名为“王子”。然后再冠上我的姓氏成为“广井王子”。（想不到在这款游戏发售后广井王子便将自己的名字取好了！）





←重视戴上之后的感觉的太阳眼镜，这些都是自昭和初期便营业至今的老店。这是白山眼镜店的目野本店。



→眼镜店的内部。架子上放着广井先生爱用的同型眼镜。

广井王子的另一个注册商标便是他的大阳眼镜。由于在天外II的时期时常被拍摄，因为觉得不好意思便开始戴起太阳眼镜了。这也是为了遮住彻夜讨论，未眠后所肿起来的眼睛。

空想科学世界格列佛传说



↑与同名的动画作品同时开始制作的冒险话剧RPG，以充满科学与魔法的幻想世界为游戏舞台。

天外魔境　第四默示录



↑焦点由日本转移到美国的“天外魔境”新系列，终于在SS上登场了。森本先生的配音令人注意。

火星物语



↑融入了广井先生个性的广播剧被制作成这款RPG游戏，原案的故事情节也很令人注意。

向北·白光



↑这是一款以旅行胜地——北海道为恋爱发展地点的模拟游戏，登场的女性也反应出广井先生恋爱的经验。

樱大战

过去一直想要负责有关音乐制作工作的广井先生，终于有机会在这款“樱大战”游戏中一展身手了。在以“太正”这个虚构的时代背景舞台中，描写一个完全由女子组成的战斗部队——帝国华击团·花组的行动经历。过去只在大帝国剧场演出的“帝国歌剧团”成员们为了解除帝国的危机，于是潜入灵子甲胄向恶势力挑战。这也是一款在第一回CESA、日本杂志大奖中得奖的九六年优秀作品。



樱大战2

前作“黑之巢会”大战结束的一年后，太正十四年的春季，大战时所受到的损害已恢复得差不多了。故事在跟随海军到海外演习的大神一郎回到帝国华击团后便展开了，这回加入了两位分别来自意大利及德国的角色——织姬与蕾妮，两位原本是星组的天才，共同向帝国华击团的新敌人“黑鬼会”挑战。这回的更有深度，角色更有个性。



正埋首制作「樱大战3」

——不是只想着如何让续篇在制作时比较轻松就好了吗?

广井■虽然现在也在忙着有关其他的计划，但“樱大战3”也持续地进行着。然而，如果不让工作人员休息一下也不行，因此制作会从今年的夏季开始，这回的制作可能会花上两年。

——那日后你想制作的作品为何?

广井■我想要制作一部横跨明治、大正、昭和三个时代的作品。录影带版的“圣少女舰队”为昭和时代的版本，而另一卷录影带为明治时代的版本。在这些结束之后，我想再回头去制作少年的冒险活剧，最近实在是制作太多的片子了（笑）。在这以后，虽然可能是很久以后，我想要从事与摄影、文章有关的工作。

——利用光碟来制作游戏已经十年了，这个业界有哪些改变?

广井■和以前比较起来变得好多了。刚开始的时候什么都不方便（笑），能够在十年内受到这个社会的认同实在是件了不得的事情，这也是各家公司努力的成果。相反地，我觉得在这个业界中并没有什么不好的事情产生，想必这也是因为制作者必须解决自己身为制作者所面对的问题使然吧！制作者的世界原本是一个弱肉强食的世界，大家都是靠点子在生存的。只要有好的点子，工作便会源源不绝而来。其实，每个业界还不都是这个样子，只要一失败便会失去工作，而制作者是必须一直面对这种风险。我们必须考虑企业的立场，在完整地考虑每个立场后再发表我们的作品，而我们的工作便是在这种环境下完成，而这个开放的环境也正是我们所需要的。

——最近的游戏逐渐有大作主义的现象，而消费的速度也越来越快，你对此有何感想呢?

广井■其实这都是在制作者的想法下所产生的。当电影流行SFX的时候，大家便朝向大作的SFX来发展。当时推出“人鬼情未了”之后，大家便感觉到好莱坞的电影风格似乎是转向了；而大家花重金下大手笔制作时，便会开始比较谁的手笔比较大，发现这个事实的往往是企划人员而不是制作者。

——在游戏的制作者中，广井先生算是年纪比较大的，你的点子会随着年纪而衰竭吗?

广井■虽然人有很多种，但对我来说我是愈年长愈感到自在。虽然年轻的时候也提过许多企划书，但是常会担心企划书不知道被丢在哪，或是担心不被重视，因此工作的速度很快。但是到了今日，我大多是只为了明日的企划而工作，这个时候便会感受到较大的压力……，但是这样也比较有乐趣。

——原来如此，人家说你是“砍杀大队的一号打者”，你在制作时的基本原则是什么?

广井■如何才能让工作人员吓一大跳，这就是制作的开始。在说话时我会观察对方是否对我所说的话有反应，这就是我判断的基准。如果对方说“好像很有趣耶！，我便会决定做下去，但是有时候我提出的点子常常连对方都会觉得莫名其妙地。

——你将来的梦想是?

广井■有很多，最想要到南方小岛与十个女子生活两个月。当然了！希望每年都能去一次（笑）。

——十个女生对你一个人?

广井■当然了！其实只要能和与自己合得来的人出国玩几个月就很好了。如果可能的话，我倒是很想和与自己合得来的人一起工作，然后用这赚来的钱好好地玩个两个月。说真的，我就是在这个梦想下成立RED COMPANY的。但是不知道在什么时候居然为了其他的梦想而舍弃了这个原本的梦想，现在真的很后悔，希望能有机会再实现这个梦想。

——最后请给想要成为制作的人一点忠告。

广井■如果您想要成为一个制作者，首先你必须会感动。无论是看电影时、或看小说时都要感动才行。并不是永远都能够与好的工作人员一起渡过美丽的季节，想要成为制作者必须学会如何与人交往，只有能够发现别人优点的人才有机会；不能将以自我为中心的想法摒弃掉的人将无法创造出令人感动的东西。如果你的喜好只局限在某一些方面，那你可能不适合成为一个制作者，因为一个成功的制作者必须在各方面都有相当的兴趣才行。由于制作者必须对各方面的细节都相当的注意，而这些能力必须在平常的兴趣及个性中养成，这也是一个能够让人感动的制作者的营养来源吧！

(RED COMPANY收录)

感动才是制作者的精神粮食来源



每个人都有他的历史！在SEGA的硬件中这个人便是历史！

广井王子之我的成长

a series of biograhies of GAME CREATOR

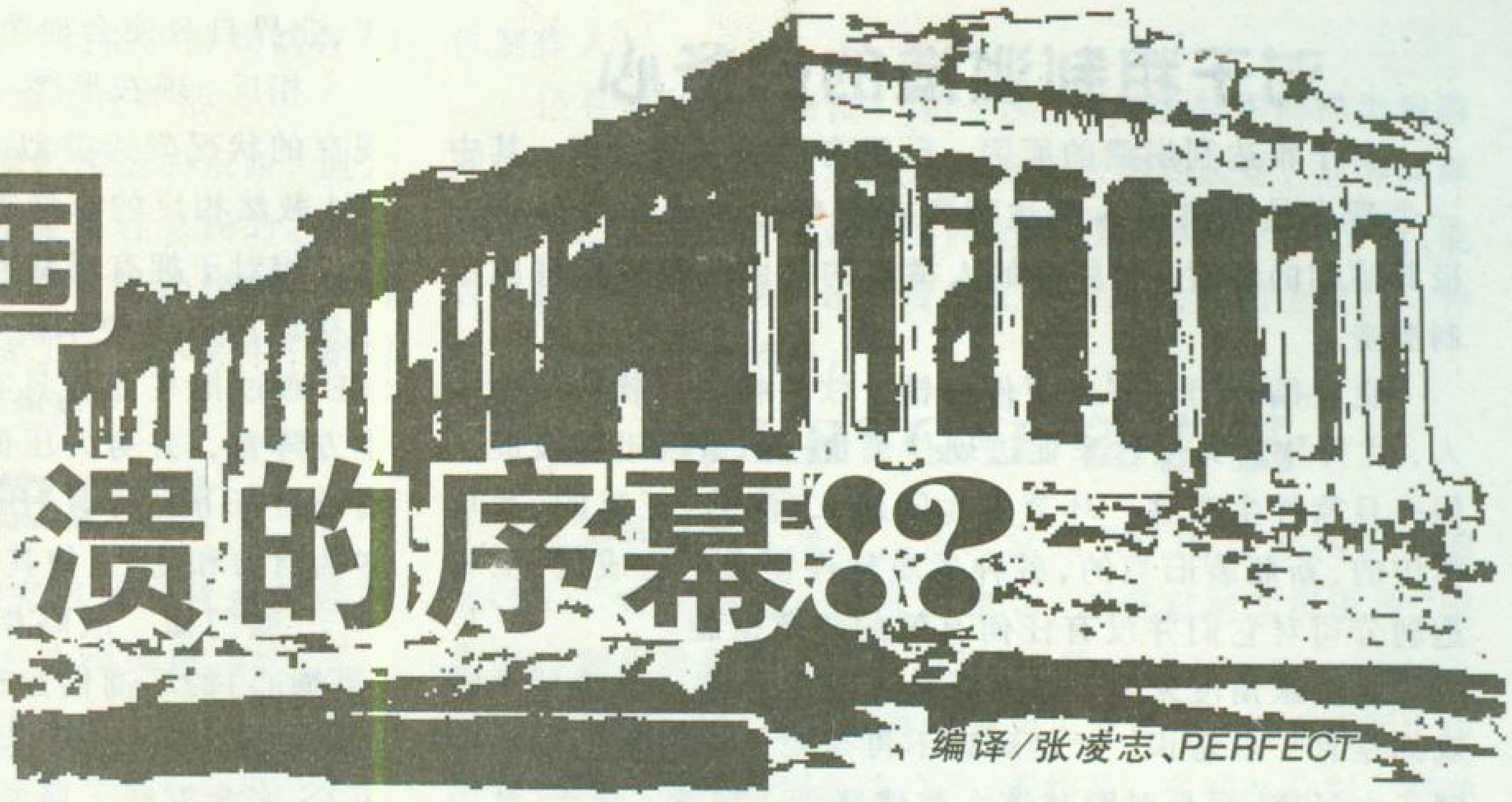
技术的进步与追求新的「梦想」



←如果太冷漠的话是无法工作的，被人委托工作后他的梦想便开始燃烧，自称「必杀工作狂」。

约在十年前，一款首次搭载着光碟机的电玩主机PC ENGINE上市了。它的上市正代着电玩游戏大容量时代的来临，到底要如何将这大容量应用在游戏上呢？在那个时代中，游戏的制作者无一不是自行摸索着这个问题。而广井王子的“天外魔境”便对这个问题提供一个很好的答案及示范。利用扫描让图画在画面上流畅地播放、将配音人员的声音录进游戏中…，这些在动画界被视为理所当然的要素终于被运用到对电玩的现状不满的电玩界，而他们的第一步便是在这种状况下展开的。出生在下町的广井王子从小便接触到电影、戏剧、漫画、电视剧等各种娱乐媒体。他以一个外来者的身份进入游戏界，或许是背景的问题，他不受任何固有的框框所局限，而进步的技术也让广井王子的梦想逐一实现，请大家继续期待他新的梦想吧。

游戏帝国 走向崩溃的序幕!?



编译/张凌志、PERFECT

处在电视游戏业界的人们，一直以来都为一个恶梦所萦绕——看起来繁荣无比的业界，会在一夜之间完全崩溃！

确实，现在的游戏业，以 PS 的巨大商业成功为象征，仿佛在向人们炫耀自身的极度繁华。而给人姗姗来迟之感的 N64 在美国获得了压倒性的支持，意在局部超越 PS。另一方面，败局已定的世嘉则同微软等携手推出 SS 的后继机种 DC，旨在扭转乾坤。

虽然业界的势力分布几经变迁，但在整体上还是保持着向上的趋势，其未来充满光明——至少在外界看来是这样的。SCE 的全盛，任天堂的追击，对于 DC 获得优异成绩的期待，这都一一证明着业界昂首向前的势头。

但即使这样，心怀如下疑问的业界人士仍不在少数——“难道我们不正是在向着崩溃直进吗?”

他们所说的，并不是局限于 PS 的局面大好，或者任天堂奋起直追以及 99 年将是世嘉年之类花落谁家的近视分析，而是对业界整体规模上危险前景的担忧。

任天堂的心理创伤

“游戏业界危机说”并不是现在才突然出现的话题。

这种危机感从任天堂发售 FC 的 83 年至今就一直存在于人们意识的深处。“没有哪种行业会如此长期的沿续着如此严重的危险性。”我们可以极端地说任天堂的山内溥社长是在一边这么想一边推出 FC 的。

当然，对于任天堂来说是坚信能赚钱才进入游戏业界的。只不过山内社长还认为游戏机生意与生俱来的这一负面影响是无论如何也无法消除的。



为什么山内社长会有这么悲观的想法?这是因为在 FC 登上历史舞台之前，有着曾让业界坠入谷底的可怕榜样——“雅达利事件”。

日本无疑是现在世界上具有最大规模游戏业的国家。国内的家用机市场规模超过 7000 亿日元，在出口方面也始终保持着 2000 亿日元以上的出超，而且没有任何一个国家对巨大的贸易逆差表示出丝毫的不满，可以说是相当例外的良好产业。

但在此之前，在地球上还有着像今天的日本一样讴歌着游戏业发展的国家和公司存在，那就是美国的雅达利公司。

雅达利公司是创建于 72 年的典型的新产业企业，通过业务用机“pon”以及“breakoat”的巨大商业成功，创业者诺朗·布休耐尔在一夜之间成为了典型的美国式奇迹的创造者。

在 76 年，也就是 FC 诞生的 7 年前，雅达利公司推出了家用游戏机“雅达利 2600”，成为全美销量 2500 万台的轰动性产品。到 82 年时，其普及度已达到了美国家庭 3 户一台的程度。

把主机同电视用线路加以联接，再通过控制器加以操作，从这一点来说，“雅达利 2600”正是现在游戏机的原型。但更具有划时代意义的是通过卡带方式来提供游戏软件的这一创举。

在那之前的电视游戏都是以“一硬件一游戏”或者“一硬件数游戏”的方式将游戏固化在硬件中的，不能进行游戏的变更，一旦用户玩腻了非常有限的游戏，那种主机也就成了没用的东西。也正因为如此，游戏在当时和一般的玩具一样，在一时引起轰动，但过后又很快被人们遗忘，像这样不断地反复着。

但“雅达利 2600”充分避免了上述弊端。如果通过卡带形式，不断地提供游戏软件，主机也会因此而普及，软件厂商的利润也会大幅增长。卡带使“来得快去得也快”的游戏乐趣成为无限的循环，使游戏机具有了更多的可能性。

但是这一具有划时代意义的系统却在 82 年的圣诞节商战中一败涂地！游戏软件全面滞销，美国的游戏业市场整个消失了！这一事件即是令游戏业界不寒而栗的“雅达利事件”。

对于粗制滥造的戒备心

对于雅达利崩溃的原因，已经有过很多的分析，其中一个理由是中途加入雅达利商业事务的泰姆华纳公司的极其糟糕的经营。但更多的人举出的理由是游戏软件的粗制滥造。

良性循环当然好：硬件畅销、软件畅销、软件厂商加入，优秀软件又反过来促进硬件销售——市场迅猛发展。但一旦软件生产这一环节发生问题，二流的、三流的、简单模仿的、新瓶装旧酒的，各种劣质软件便会泛滥成灾，而雅达利公司对它们并没有任何有效的防范措施。

从玩家角度来看，这无疑是无法容忍的。无论什么游戏都没有一点意识，于是玩家不再是对某一特定的游戏类型失去兴趣，而是对游戏这个整体感到了厌烦。终于，这股从70年代后期直到80年代初始终隐藏在玩家心中的不满暗流在82年一举爆发。人们以“不买”这一举动来表示自己的抗议。

“雅达利事件”的恐怖，很明显在日本游戏业界人们的心中留下了深深的烙印，而这其中有着最为过敏反应的，恐怕就是任天堂的山内溥社长吧！

FC虽然是日本电视游戏机的后起之辈，但却是最后唯一的赢家。面对因此而来的众多软件厂商的加入请求，任天堂把它们一一“绑”在了自己的事业中。

对于“绑”这一表现，不过是对任天堂商法的一种贴切比喻而已。任天堂首先对软件厂商进行严格的甄别，其次还要严格限制每年发售游戏的个数。这种对软件厂商严加管束的作法，无非是想避免软件的粗制滥造，以避免重蹈雅达利的覆辙。

从“雅达利事件”的破坏性考虑，任天堂的作法在当时无疑是很值得认可的。现在日本确立的游戏王国的地位，也大大得意于任天堂那种一机专制的管理主义作风。如果任天堂还沿袭雅达利那种“欢迎欢迎”的态度的话，“雅达利事件”的悲剧无疑还会重演。

大量软件滞销的PS

任天堂对游戏软件进行彻底的品质管理，在现在N64的商业战略中同样得到继承，甚至可以说N64才是任式品质管理最纯粹的形态。“N64改变了游戏”、“游戏质的转变”、“少数精锐”，从这些和N64同时诞生的理念中，表现出的是任天堂急于和FC、SFC时代遗留下来的数量庞大的软件、软件厂商、制作人，以及存在弊病的流通体制一刀两断，为保证软件品质不惜进行休克疗法的决心。

于是也就有了这样的小插曲：“PS软件的企划书总能很快通过，但N64却非常难。”(某游戏软件会社的制作人)“N64软件如果没有颇具实力的制作人是没法做的。但真有人能完全理解那个系统(N64)吗?”(某游戏监制)

很明显，任天堂在自己的N64事业中公然声称“没有能力的人离开！只有经过挑选的优秀人材才有开发软件的资格！”这的确是在向人们宣告如果不照着任氏的体制运作，业界自身便会崩溃！

相反，现在形势一片大好的PS又怎样呢？实际上，PS现在的状况颇为类似“雅达利事件”的前夜。其论据是和N64截然相反的非同寻常的庞大软件数量。

相对于拥有玛利奥的世界最大软件厂商的任天堂，SCE在初期可以说根本没有自己制作的软件。在这种情况下，SCE通过把在业界具有压倒性品牌号召力的NAMCO引入本方阵营，并努力压低软件开发的门槛而使一大批软件厂商投身帐下。所谓“压低门槛”是指为软件厂商提供尽可能多的财力和物力，使其为PS开发软件变得更为简单。

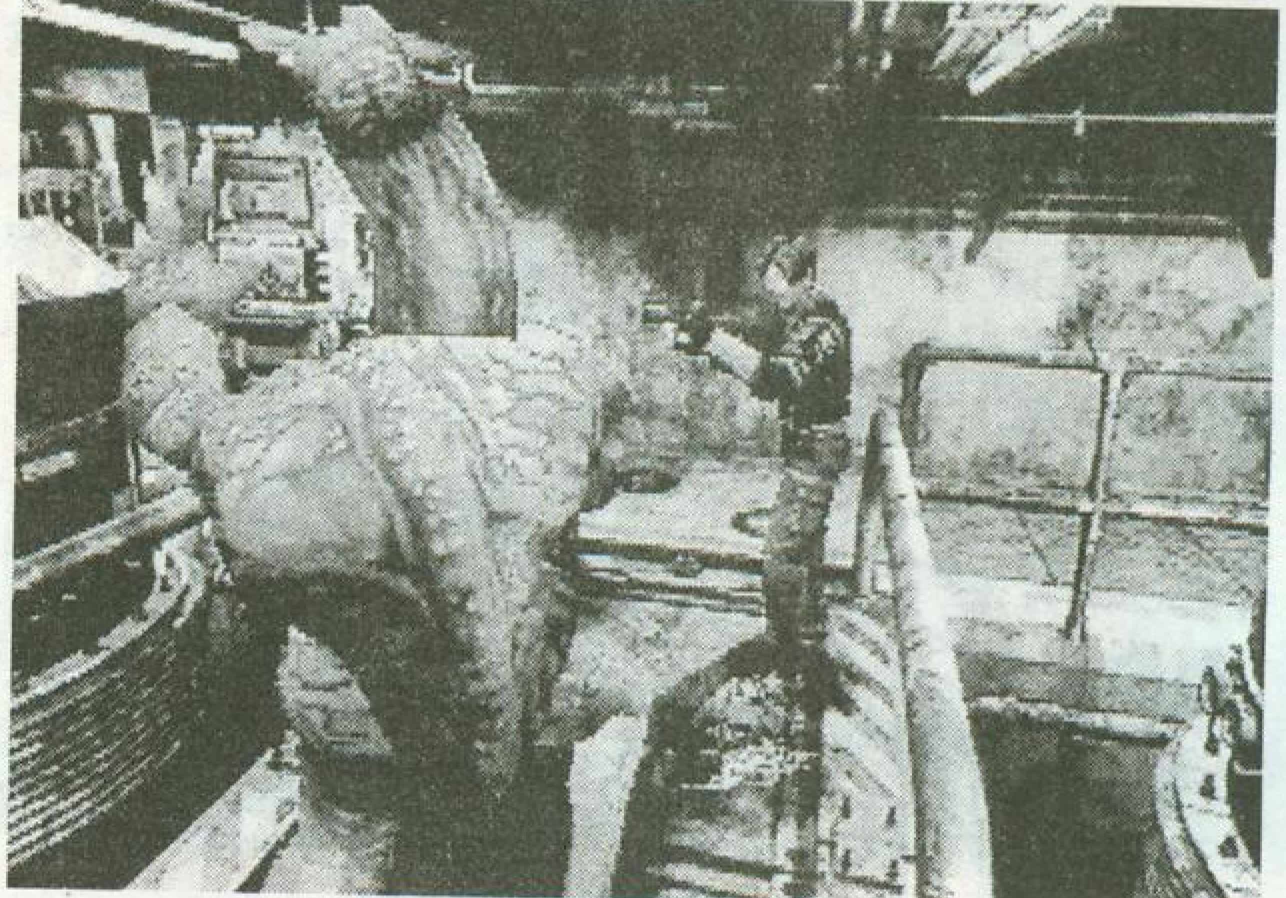
“低门槛”战略相当奏效，当初对任天堂充满忠诚心(恐怖心)的厂商们徐徐倒向PS，其中具有决定意义的便是“FF Ⅶ”的改换门庭，而“DQ Ⅶ”的PS制作计划的发表更是使PS完全控制了局面。

但与PS上超过600万的怪物软件“FF Ⅶ”以及NAMCO的固定热作群形成鲜明对照的是众所周知的大量滞销软件，俗称的“臭作”、“狗屎作”大量充斥着市场，这与当年的“雅达利事件”是一个共通点。

PS软件的平均销量与95年的8万9000份相比，96年大幅下降至58000份，除了像“FF Ⅶ”、“铁拳3”那样的例子外，PS软件的这一倾向至今并没有多大改观。

迄今为止，PS软件最大的进步在于接受订货之后很快就能提供现货(CD—ROM的重复生产)，从能够切合市场动向毫无欠缺的供给软件这一点来讲，SCE的流通体制确实能够保持良好的供需平衡和适当的软件价格。虽然这无疑是个优点，但第一次批量生产时厂家为了保险起见，可能会进行很低的生产数量(软件份数是由软件厂商和SCE协商决定的)，而这些软件很有可能“初版即绝版”了。在这种情况下，软件厂商将无法收回软件的开发费用。

这种情况在软件的绝对数量较少时也许还过得去，但是从97年开始，每年都有800款以上的软件推向市场，在如此数量的软件供给下，玩家简直不知道该如何选择了。还未见天日就撒手人寰的软件有之，最终销量只及3000



▲在你的光盘盒中有多少软件是“只碰过两下”或是“索性刚买来就珍藏”了呢？面对大量扑面尔来的“伤心”作品，你是否有过“懒得去买”的感觉呢！

的软件亦有之。有人尖锐的指出，每年光格斗游戏就有60多个推出，在这种状况下软件厂商根本无法存活。

虽不能将这些软件一概而论为粗制滥造的东西，但大量的模仿和新瓶装旧酒的这一事实也是不容忽视的。

于是乎软件厂商们迎来的是一种危机性的状况，其结果是只能去制作那些低成本的便宜货了。这种软件不断增加，玩家们会采取何种反应也就不难想象了。

软件厂商的求生之道

对于软件厂商来说，即使制作完成的软件也无法畅销，这种情况不断持续，资金回收也会变得困难，对于下一款软件的投入也就自然成了问题。针对小厂商而言，这一问题便更加深刻。

现在的游戏其制作费用相当高昂，制作1款PS软件大约要花费5000万日元，而制作N64软件则高达1亿日元以上。这对于今后的软件厂商而言，除去技术力，财力也成为相当令人头痛的因素。

在这种状况的巨大压力之下，软件厂商，特别是小软件厂商们思考的最多的大概就是业界的合纵连横或者是游戏制作体制的全面革新吧！

前一种是软件厂商的合并和集团化方向。以“游戏学者”而闻名的静冈大学赤尾晃一副教授的看法是：“这要看史克威尔的动向。”

“为什么是史克威尔呢？”这种疑问是当然的，关于赤尾教授的解释是，“史克威尔有雄厚的资本力，而更重要的是，它有着像副社长坂口博信那样真正热爱游戏，为游戏的未来处心积虑的经营者。”——把制作人一一招致史克威尔门下分别成立子会社，如果不能达成原定目标就加以清洗——近乎残酷但有效的做法。

可以想象，如果不以史克威尔或者NAMCO这样的企业为中心进行业界结构重组的话，那些弱小的软件厂商是坚持不了多长时间的。

集团化、子会社、转包、合并、吞并……业界结构重组的种种方法之中，最为动听的就是在出版业、电影界以及音乐产业中经常可以听到的所谓“发行同生产相分离”。

这一提法可能会让人费解，打一个比方，斯皮尔伯格负责制作电影，而国际影业公司则负责发行。有才能的制作者只需要寻找能以最高价购买自己点子和能力的发行商就行了。这一做法的重要之处也在于制作人可以自由选择发行商。“像CHUNSOFT的中村光一那样有真正才干的人，就能够自由来回于各硬件之间了，一定会非常快乐吧！”（赤尾晃一）从“唯任天堂时代”到“有任天堂时代”这一转变本身就象征着制作人主导时代的缓缓到来。

但中村光一应该说是一个稀有的例子，这一作法还伴随着从中坚软件厂商向其下小厂商的软件生产转包化的危险。

“如果只有半吊子水平的话，就会成为发行商的食物，这种狠毒的人（指发行商）在业界比比皆是。”（某小游戏软件制作人）

还有一种意见指出：“切合流行，光去制作同样类型游戏的可能性也变高了，这样会使玩家感到厌烦，业界同样面临崩溃的危险。”（业界新闻记者）发行同生产相分离，能否良好的运作下去，还需要真正有才能的人们去建立一种好莱坞式的商业规范。

MERRYGAL的尝试

从某种意义上来说，任天堂和RECRUIT共同出资的MARRYGAL商务这一企业的建立，正是对本文所说的“游戏软件制作体制的全面革新”的一种尝试。

“游戏软件一直以来被定位为工业产品，但它实际上应该是制作人制作的创造性产品，著作品。在利益分配上存在着不公平，能够按照自己的劳动获得应有所得的制作人很少。而且相对于制作人希望去作的软件，经营者更喜欢以过去的尺度去制作‘好卖的软件’”。（游戏分析家，MARRYGAL商务的制作人平林久和）——MARRYGAL商务设立的目的正是基于这样的认识，以打破这种局面。

MARRYGAL商务的作用是从投资者那里募集资金，再用于游戏软件的制作开发（其特征是以基金为资金的流通形式）。其用意在于从根本上排除经营者，把制作人的才能和投资者的钱直接揉合起来，也是回避剥削者（经营者）和被剥削者（制作人）之间的对立关系。



虽然MARRYGAL能否成功现在还完全无法预知，但这一工程的最大意义在于——“从根本上排除经营者”。

这里所说的“经营者”并非指特定企业的特定人物（虽然可能有这种意义）。它包含了两个意思：一是指普遍意义上的经营者，二是指MARRYGAL所抨击的，以制作人为食物，为了追求眼前利益而不管不顾的愚劣的经营者们。

也许有点夸张，平林久和以尖锐的语调这样指出：“小会社中制作人们的工作环境尤其恶劣，但另一方面，经营者们则在六本木花天酒地，这个业界是由少数有才能的制作人外加一大群庸材组成的。”

“像这样的经营者以发行者的身份出现，同样会使业界滑向毁灭的深渊……”——平林久和大概就是想这样警告人们吧。

硬件格式持有者的动向

“现有类型的游戏只能吸引中坚玩家，像这样虽然能够沿续下去，但游戏作为一种产业，在不久的将来要向着融合和扩展发展下去。”(赤尾晃一)

这儿的“融合和扩展”到底有着怎样的内涵呢？

首先要说明这一点，相比流通层面和软件厂商，更应该说明的是硬件格式持有者们的动向。

已经在竞争中呈现“出局”状态的世嘉和微软等合作，推出了采用微软 Windows CE 的 DC。通过新游戏主机同 PC 的联动，PC(以及附属于 DC 的东西)和游戏产生了融合，从一定程度上说正是游戏的“融合和扩展”。但对于这一经营战略，也有悲观论调认为：世嘉和微软合作，如果方针上有什么失误的话，DC 也许会沦为 PC 的周边或者陷于计算机的理论和经营模式中而不能自拔，其结果将是自杀性的。另有了解世嘉动向的杂志记者指出：“一直以来，每一种新主机都是靠 2～3 年的时间来建筑自己独特的游戏世界和游戏文化，但如果 DC 真的陷于计算机的理论和经营模式中的话，不到半年它也许就会陷入 PC 那样升级升级再升级，强化强化再强化的经营方式中，市场上将充斥滞销硬件，这将招致玩家强烈的不信任感。”(不过现在看还没有这样的迹象)

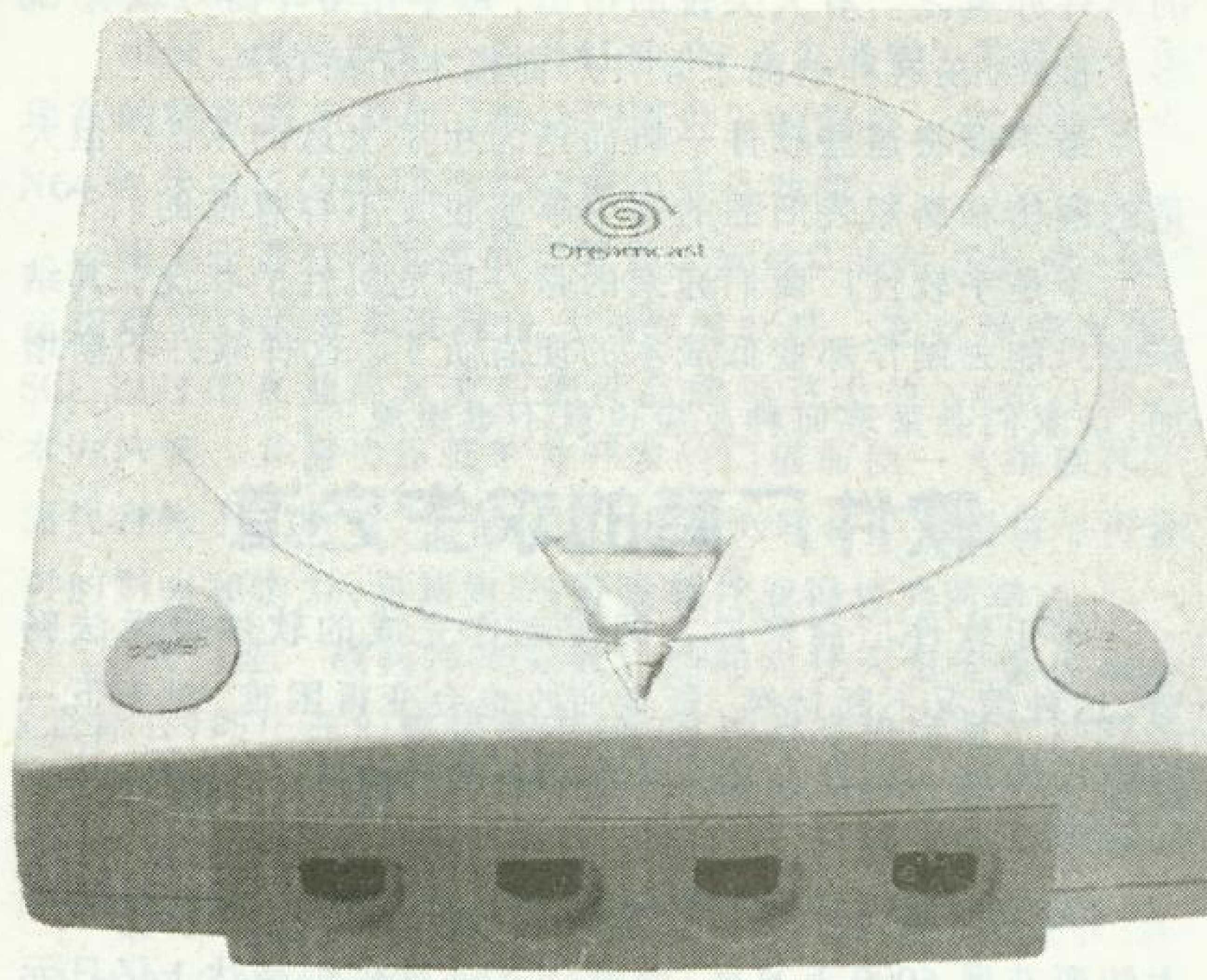
再看任天堂，将 N64 同 GB 联接的全新游戏方式已昭然于世间。更长远地看，卫星数字化广播的游戏业运用更是游戏同广播的“融合”，这将有可能打破长久以来的软件流通模式。无疑任天堂一直处心积虑于网络以及通讯连动的游戏系统。

紧接着是 SCE，“SCE 的危险性”在前文已经提到，对此 SCE 一定已经有了充分的认识，甚至可以说是充满了危机感。但是 SCE 如果充分理解到游戏的“融合和扩展”的话，那么像 SCE 那样在竞争中处于优势地位的企业可以说绝无仅有。

这一点从 SONY 这个整体来看就一目了然了。SONY 集团涵盖如下产业：电子工业、记录媒体、电子计算机、广播技术、半导体、电影(SONY 电影娱乐)、音乐(SONY 音乐娱乐)、电视台(J·SKY·B)、网络、出版、广告……

“游戏的融合和扩展”按照我们现在的理解，可以归结为“在游戏中加入网络要素，并与数字化广播相融合，再加以 PC 同电视的混融以实现广播和通信的一体化。”能够在资金、人材、经营上完全胜任的除了 SCE 别无选择。

但如此之多的可能性又使 PS 面临究竟向何处去的严峻问题。相比之下和任天堂决一雌雄倒不是那么困难的事了。在业界的设想中，假如有朝一日，DC 或 N64 真要后来居上的话，用 PS2 来迎头一击是非常棒的主意。但如果像这样局限于机种的较量的话，PS2 将会“被限制于游戏这个小天地中，SONY 的全球战略发生偏差的危险性也会随之产生。”(赤尾晃一)



PS 究竟会成为 SONY 的“副业”而趋于孤立呢？或是成为索尼全新世界战略的中心呢？现在还是一个谜。

把业界导向破灭的高层经营者

不能在一定精度上预见到业界未来的经营者们作为经营者都是失职的。

按照这一观点推出了一个可怕的结论：把业界引导至崩溃的，正是推动业界发展至今的人们。虽然这个观点听起来有点刺耳，但确实如此。

其实把这样一些人认定为罪魁祸首可以说是非常残酷，因为当他们进入业界时，电视游戏还连影都没有。任天堂的山内溥当上社长时，任天堂不过是生产扑克和花牌的会社，世嘉则卖着业务用音乐箱，NAMCO 还在为百货公司生产木马！

后来，这样一些会社开始生产游戏软件，并使游戏产业逐步成为本企业的支柱。但在其中许多高层经营者眼里游戏不过是玩具，游戏产业的扩展和融合对他们来说不过是自身从“玩具商”到“大玩具商”的变化而已！极端的说，过去的成功正是不幸的开端！

某业界记者说：“在变化如此激烈的业界，创业者留到了现在，这本身就是件很奇妙的事。”又有记者说：“向现在的许多高层经营者们提出‘英特网和游戏的关系’这类的问题时，几乎没人回答得上来。”

时代不同了，再不是走老路就能维持的年代了。可以预想，“玩具商先生们”必将被电子计算机、电子技术、软件和网络的世界所放逐。

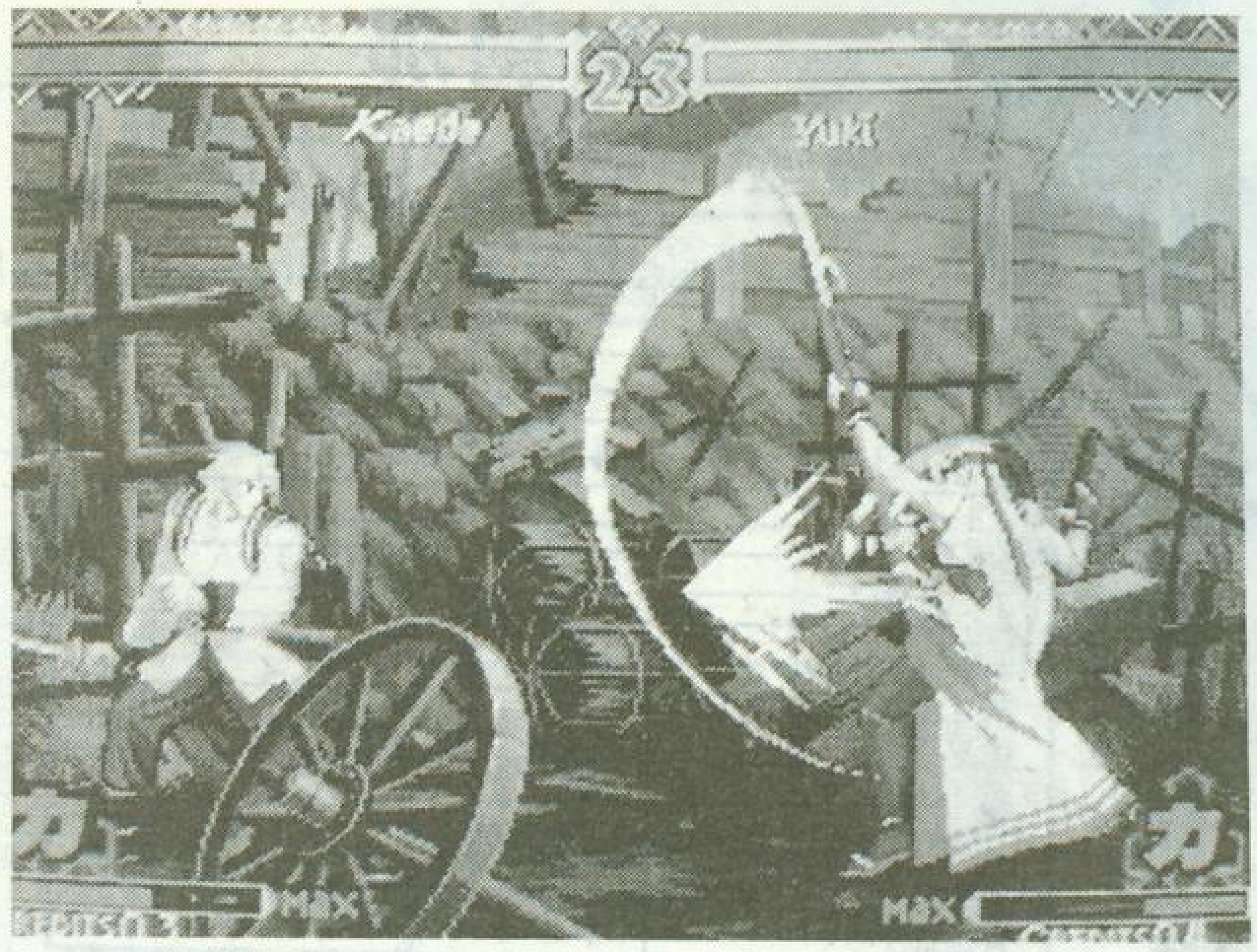
这个世界对于出身游戏业界的人们来说究竟是福是祸现在还不知道。但我们至少明白了，像现在这样投靠 SCE、任天堂、世嘉其中一方也好，背弃其中一方也好，改换门户也好，都不过是看似热闹的表面现象而已，只要有这样一些对未来世界缺乏清醒认识的经营者存在，业界就总要面临着崩溃的危险！

月華の剣士 幕末浪漫第二幕

幕末浪漫第二幕

月华的剑士·月中芳华 散落月下

ARC	厂商:SNK	类型:FTG
	发售日:预定98年末	



弹挡

弹挡即封住对手的进攻并伺机进攻的技巧。此招递出的瞬间,伴有白光闪现。在这一瞬间,能将敌人的必杀技、通常技统统弹开,美中不足的是白光一旦消失,即对必杀技无效,而且在收招时将有间隙。

弹挡分站立弹挡、蹲距弹挡、空中弹挡三种。它与通常技和必杀技又有不同。弹挡可使防御不能技、超奥义、潜在奥义、乱舞奥义、对己毫发无伤,但却对一般的飞行道具无效。值得注意的是,还有一种可使防御破弃的特殊弹挡存在。

●站立弹挡:直立状态下,按D键,但对下段攻击根本无效。

●蹲距弹挡,下蹲状态下,按D键,但对中段攻击无效,与站立弹挡相比,蹲距弹挡的反应时间短,所以要看准时机,毫不犹豫地出手。

●空中弹挡,在空中时,按D键,可防御中、下段攻击,其反应时间较蹲距弹挡更短。

●防御破弃弹挡:←↙↓+D键,即可将对手的攻击封住后并弹回,剑盾槽MAX状态下也可使用。此技可防御中、下段进攻,在防御破弃弹挡之后,攻击很难奏效,此时继续按D键即可使出弹挡专门攻击。不过玩家们还要注意,此技不能弹开"力"的通常技的防守和敌之弹挡技。

除此之外,对飞行道具依然有效,所以游戏时,玩家要充分考虑到防御破弃弹挡与其它弹挡技的异同,切记!切记!

连杀斩

连杀斩,与"技"密切相关的豪华技。到今作时,连杀斩的途径有了大幅的增加,出现了C或B+C的排列。所有的角色都装备了前冲,并可直接从前冲中(→A或B)开始连杀斩。

特殊技

特殊技,例如角色拥有的←+B的招数,也可直接发动连杀斩。

当然与前作相比,也有被制限的部分。从蹲A开始发动连杀技的取消就是其中一例,蹲A在连杀斩的途中虽还可使用,以其为首的连杀斩却是万万不可了,但是从普通技巧进入连杀斩的场合还很多,有兴趣的玩家来试试吧。

空中受身&战斗不能回避

当受到敌人攻击飞至最高处时按D键,即可空中受身,或在倒地前一瞬间按D键即可避免战斗不能状态。

空中受身就是指空中自我保护。在瞬间恢复到与平时跳跃相同的状态。这儿想要提醒各位玩家的是若连打D键则会使出空中弹挡,而空中弹挡在着地时,将有破绽,很有可能遭到重创,所以在空中受身时只按一次D键足矣。

附带一句,"月华Ⅱ"跳跃的落地动作不再僵硬,落地后的追打亦可被防住。

战斗不能回避技主要是针对击倒性攻击而使用,但是战斗不能回避的着地存在破绽,而这正是敌方发动连续技的最好时机,特别是在画面的边缘,无法回避时,使用此技当慎之又慎。

空中受身和战斗不能回避,只不过是技的一种。举一无法回避实例:→+C在空中被弹挡后受攻击。

■招式注释

A键:轻斩　B键:重斩　C键:脚　D:弹挡

→→:前冲、踏前　←←:踏后

▲:超必杀　●:潜在能力　★:乱舞奥义

前冲中↗:前冲跳　前冲中短↗:前冲小跳

START:挑拨

←+A:有效范围很短的弱斩

→+B:有效范围很大的强斩

→+C:将对手踢至屏幕边缘的技巧

剑质"力"状态中按BC:防御不能斩

剑质"技"状态中按BC:攻击上方的斩技

前冲中A或B:前冲上段攻击

前冲中↓+A或B:前冲下段攻击

对手倒地中↘+B:倒地攻击

接近中CD:投摔

责编/PERFECT



刹那

让你体验一下憎恨的力量吧！

技名	输入方法
无铭(壹)	↓↘→+A 或 B
无铭(贰)	→↓↘+A 或 B
无铭(叁)	↓↙←+B
无铭(肆)	→↓↘+C
无铭(伍)	→↘↓↙←+C
无铭(伍追)	硬体术中←↙↓↘→+C
▲无铭(绝)	↓↘→↓↘→+AB
●无铭(极)	→↘↓↙←×2+B
●无铭(极追)	潜在・硬体术中←↙↓↘→+AB
★无铭(灭)	↓↓+A 或 B



高岭响

根本无需多想！拔刀即斩！

技名	输入方法
远距斩	↓↘→+A 或 B
近距斩	→↓↘+B
水月突	→↓↘+C
居合	←↙↓↘→+C
拔斩	居合中 C
拔斩・改	居合中 BC
纸一重闪避	AB
闪电间隙	纸一重闪避中→+C
闪电避实	纸一重闪避中←+C
戒备之心	START 按住不放
▲神气制胜	↓↙←↙→+AB
●心不畏死	→←↙↓↘→+B
★踏尸前行	↓↓+A 或 B



真田小次郎

在我收刀入鞘的瞬间对手已经倒地不起！这就是新选组的实力！

技名	输入方法
飞燕翼	↓↙←+C
却炎爪	瞬尘移动中 C
不知火	↓↙←+A
焦咆哮	↓↙←+B
焰咆哮	→↓↘+A 或 B
将炎袭	→BC
寂静鼓动	BC(蓄)
△星火燎原	↓↘→+A 或 B
○红莲朱雀	↓↙←↙→+AB
●凤凰天升	↓↙←↙→+B(蓄)
★图南鹏翼	↓↓+A 或 B



嘉神慎之助

所谓的“朱雀之男”就是……

技名	输入方法
瞬尘	↓↘→+A
天地	↓↘→+B
翔尾闪	中却炎爪↓↘→+B
无明剑	→↓↘+A 或 B
虚空杀	→↘↓↙←+A 或 B
散华	跳跃中↓+C
无二・烈	↓↙←+C 按住
疾空杀	→←↙↓↘→+AB
▲无明剑・赟	跳跃中←↙↓↘→+AB
●狼牙・零	跳跃中←↙↓↘→+B
★百舌连斩	↓↓+A 或 B



御名方守矢

你们很快就会看到我的修炼成果！

技名	输入方法
逸刀・胧・上段	↓↙←+A
逸刀・胧・中段	↓↙←+B
逸刀・胧・下段	↓↙←+C
逸刀・新月	→↓↘+A
逸刀・新月 里	→↓↘+B
逸刀・双月	新月击中后→↓↘+B
逸刀・月影 弱	→↓↘+A(按 3 回)
逸刀・月影 强	→↓↘+A(按 4 回)
带刀・步月	←↙↓+A
带刀・步月	←↙↓+B
带刀・步月	←↙↓+C
▲活杀・十六夜月华	→←↙↓↘→+AB
●活杀・乱雪月花	→←↙↓↘→+B
★活杀・白夜	↓↓+A 或 B



枫(觉醒)

这回要面对的将是成熟的苍龙。

技名	输入方法
晨明・疾风	↓↘→+A 或 B
晨明・空牙	→↓↘+A 或 B
晨明・高空牙	一次强击后→↓↘+B
晨明・连刃斩	↓↙←+C
晨明・岚讨	接近→↘↓↙←+C
晨明・追风	跳跃中↓↘→+C
一刀・雷霆	跳跃中 CD
一刀・束风	↓↙←+C
▲活心・伏龙	↓↙←↙→+AB
▲活心・醒龙	↓↘→↓↘→+AB
●活心・亢龙	↓↙←↙→+B
●活心・苍龙	↓↘→↓↘→+B
★活心・九头龙	↓↓+A 或 B



骸

不仅杀戮使人振奋，就连被杀也是一种快感！

技名	输入方法
秃鹫	↓↙←+A 或 B
回转肝	→↓↘+A 或 B
舔地滑	→←→+C
斩肉镰鼬	←↙↓↘→+A 或 B
斩肉大铗	跳跃中↓↙←+A 或 B
无慈悲	(近)→↘↓↙←+C
狂行・脏物探	在倒地攻击中转动摇杆
啄食	秃鹫中↑+B
回转肝追加	回转肝中 A 或 B 连打
▲迷凶死衰・凶器	↓↘→↓↘→+AB
●迷凶死衰・凶饥	↓↘→↓↘→+B
★狂喜・微尘刻命	↓↓+A 或 B



李烈火

交手时我要注意对方的一呼吸一吸。

技名	输入方法
龙槌旋	↓↙←+C×3
龙翔旋	跳跃中↓↙←+C×2
炎扇翔	↓蓄↑+B
炎龙摆尾	→↘↓↙←+A或B
无影脚	跳跃中↓↘→+C
霞	A+B
火影	霞中按A
焰群	霞中按B
旋风	霞中按C
发劲	霞中按D
龙碎落	连携中→+C
息吹	挑拨中START键按住
▲奥义·炎龙缠身	↓↙←↙→+AB
●奥义·苍天无影脚	↓↙←↙→+B
★绝命奥义·天地黎明脚	↓↓+A或B



直卫示源

格斗是毒手尊拳的擂台，只有生死，没有输赢。

技名	输入方法
白虎爪	↓↙←+A或B
白虎袭	↓↙←+C
烈咆哮	→↓↘+A
绝咆哮	→↓↘+B
翡翠碎	←↙↓↘→+A或B或C
金刚碎	→↘↓↙←→+C
坏	金刚碎中←↙↓↘→+A
握	金刚碎中←↙↓↘→+B
溃	坏中↓↙←+A
烈	坏中↓↙←+B
升	握中↓↙←+A
堕	握中↓↙←+C
琉璃碎	跳跃中CD
▲暴虎冯河	↓↘→↓↘→+AB
▲惊天动地	暴虎冯河中→↘↓↙←×2+B
▲勇往直前	暴虎冯河中←↙↓↘→+B
▲动天惊地	→↘↓↙←×2+AB
▲震天动地	坏中→↘↓↙←×2+AB
▲因果应报	←↙↓↘→←+AB
●不俱戴天	→↘↓↙←×2+B
●怒发冲天	握中→↘↓↙←×2+C
★拔山倒河	↓↓+A或B



一条明

符咒和供召唤用的人偶就藏在袖衣中。

技名	输入方法
式神·天空	↓↘→+A或B
劾鬼·泥田坊	→↓↘+A或B或C
明流·踢转	泥田坊接地后A~C按住
明流·滑倒	泥田坊接地后↑+A
明流·镇纸投	泥田坊接地后↑+B
明流·踢投	泥田坊接地后↑+C
明流·踢落	泥田坊接地后↓+C
光明五十五灵符 右往左往	←↓↙+A(剑质G减少)
光明五十五灵符 天地无用	←↓↙+B(剑质G减少)
光明五十五灵符 暗中摸索	←↓↙+C(剑质G减少)
天文·星之巡回	↓↑+C
天文·北极悬天	星之巡回后↓↑+C
天文·北斗回旋	星之巡回后↓↑+B
劾鬼·清姬	→↘↓↙←+A
怪异人形	→↘↓↙←+B(剑质G减少)
变化人形	→↘↓↙←+C
明流·踩踏(力)	空中↓+C
明流·踩踏(技)	空中↓+C
天文·宿曜坠落	空中CD
赤狸潜入	倒地中START按住
▲式神·六合	↓↙←↙→+AB
●劾鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→+B
★天文·漫天繁星	↓↓+A或B



天野漂

酒、女人、喧哗，这就是平生的嗜好。

技名	输入方法
雀刺	→↙→+A或B
居飞车穴熊	A连打
必至	→↘↓↙←+B(按键蓄力)
高飞车	→↘↓↙←+C
将死	(近)↘↘+C
跳马·	→↓↘+C
居飞车穴熊·续	居飞车穴熊中↓↘→+B
必至·将	必至输入后键按住
必至·偏	必至按键蓄力中按D
风车	↓↙←+A
超挑拨	↓↘→+START
▲盘上此之一手"合金"	→↘↓↙←×2+AB
●盘上此之一手"飞车"	→↘↓↙←×2+B
●盘上此之一手"角行"	→↘↓↙←×2+A
★鞘金	↓↓+A或B



雪

难道使用投技的机会变少了吗?

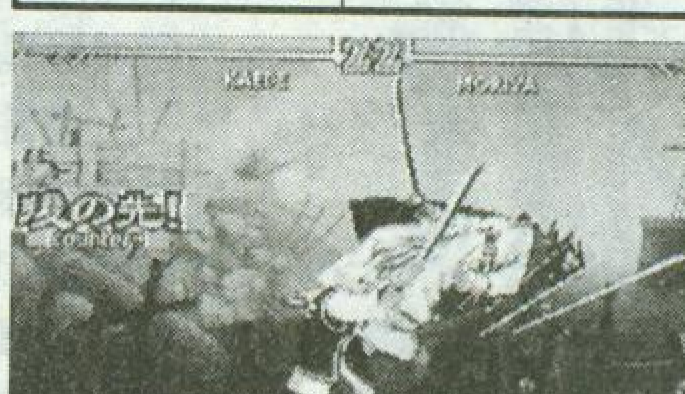
技名	输入方法
冰刃	↓↘→+A或B
霜华	→↓↘+A或B
瞬雪斩	↓↙←+A或B
冰镜	←↙↓↘→+C
垂斩	→↘↓↙←+C
▲冰树	↓↘→↓↘→+AB
●真·雪风卷	↓↙←↙→+B
★深·雪风卷	↓↓+A或B



神崎十三

威力大增，灵机一动的大爆发。

技名	输入方法
爆破	↓↘→+A或B
强装镇定	↓↘→+C
倘若花开	↓↙←+C
激震	→↓↘+A或B
岩石碎	→(蓄)←+C
铁头	岩石碎中↓↘→+C
叩	→↘↓↙←+A
金刚重坠	叩中↓↘→+A
擂碎	叩中↓↘→+B
猛投	→↘↓↙←+B
打飞	猛投中↓↘→+B
击飞	猛投中↓↘→+C
▲本垒打!	猛投中↓↘→+AB
▲大胆不敌 略 惊愕火山弹	↓↘→↓↘→+AB
▲刮目!	金刚重坠中→↘↓↙←×2+AB
●超激烈呆然 略 天大喷火	↓↘→↓↘→+B
●超激动!	刮目中→↘↓↙←×2+B
★超鲜烈改善 略 自在大乱打	↓↓+A或B



◀『力』状态的上段攻击。



▶弹挡成功后的还击，直刺额头。



鹫家庆一郎

击倒他，而后把他踩在自己的脚下。

技名	输入方法
疾空杀	←要素蓄→要素＋A或B
虚空杀	↓要素蓄↑要素＋A或B
狼牙	←要素蓄→要素＋C
狼牙·直式	狼牙后↓↘→＋C
狼牙·斜式	狼牙后↓↙←＋C
狼牙·伏式	狼牙后↓↙←＋B
俊杀	↓↙←＋A或B
俊杀·连	俊杀打击后A或B连打
俊速·无缝隙	(力状态)BC按住蓄力
▲真·狼牙	↓↙←↙→＋AB
●最终·狼牙	↓↙←↙→＋B
★绝·狼牙	↓↓＋A或B

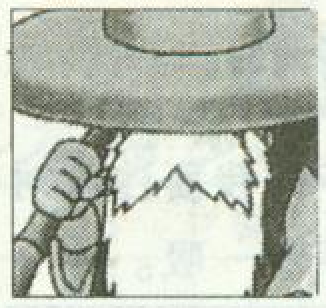
注：参看出招前务必仔细阅读系统介绍部分的“招式注释”。



斩铁

要在对手出招之前就把他结果掉！

技名	输入方法
流影刃	↓↘→＋A
胧斩	→↓↘＋C
气功炮	↓↙←＋B
影法师	→←→＋C
断骨破	影法师中↓↙←＋A
霞斩	影法师中↓↙←＋B
天魔落	→↘↓↙←＋C(跳跃中皆可)
水面隐	←↓↙＋A
骸缝	跳跃中↓↘→＋A或B
天魔脚	跳跃中↓＋C
转轮	天魔脚中↓＋C
▲断钢刃	→←↙↓↘→＋AB
●暗猎	→↘↓↙←×2＋B
★螳螂双刃	↓↓＋A或B



玄武之翁

静心的垂钓能够让人看破武学的玄妙。

技名	输入方法
龟笟	↓↘→＋A
龟笟	↓↘→＋B
龟笟	↓↘→＋C
龟舞·地	→↘↓↙←＋A或B
龟舞·天	→↘↓↙←＋C
钓果大良	→↓↘＋A
钓果大良	→↓↘＋B
钓果大良	→↓↘＋C
无功用·天	←↓↙＋C
无功用·地	←↓↙＋B
无功用·人	←↓↙＋A
▲玄武咆哮	→←↙↓↘→＋AB
●玄武怒	→←↙↓↘→＋B
★玄武舞	↓↓＋A或B



▼从出招表中我们就会发现新作的必杀技数目较前作有了明显的提升，值得期待。



▼御名方守矢一直是雪暗恋的对象。而鹫家庆一郎使用超杀时出现的“诚”字更是令人记忆犹新。因此这二人都是街机厅中非常叫座的热门角色。

▲神崎十三猛挥舞挂着残像的大棒子，可是由于距离不合适，一条明根本不作防御，继续悠悠闲地踱步，不是挑拨的挑拨。



▲不知道枫右侧的黑影是谁，有可能是发动突进技后留下的“供观赏”用的残像吧！





——对战心得——

最后，为了让各位同仁能轻松地游戏于月华剑士第二幕的世界中，我们总结把几点经验与君共享。

■注意超奥义：只要是角色在空中使出的超奥义，即使被弹挡，也仍旧要被超奥义击中，这次连空中也不再安全，在对付能使用超奥义的对手时要千万小心。

■注意弹挡：尽管弱攻击等所谓的牵制技被多数人定位为低风险，实际上只要适时出手，同样能用连续技给予重创，因为出手过于谨慎，而轻易地放弃机会的事比比皆是。

■关于投技：“月华2”给人的感觉是投技的范围小了，经常在想：“被摔了”时，实际上再进一步才可以。另外，前冲中不易使出投技之时，仅按C＋D即可。

■关于“力”槽，与“技”相比“力”槽绝对容易续得多，大概“技”是专为上级者设计的吧。

■前冲无法急停，前作一大缺点是爱用前冲。冲技一停即进行攻击成了固定的套路，而“月华2”前冲极易从对手跳起的空挡冲至敌后，但无法转身，处在被动挨打的局面，所以前冲的使用方法与前作比也当进一步改进了哟。

特别致谢北师大97日专张凌志、张伟建协力编译。

拆招与破招——《天草降临》霸王塾

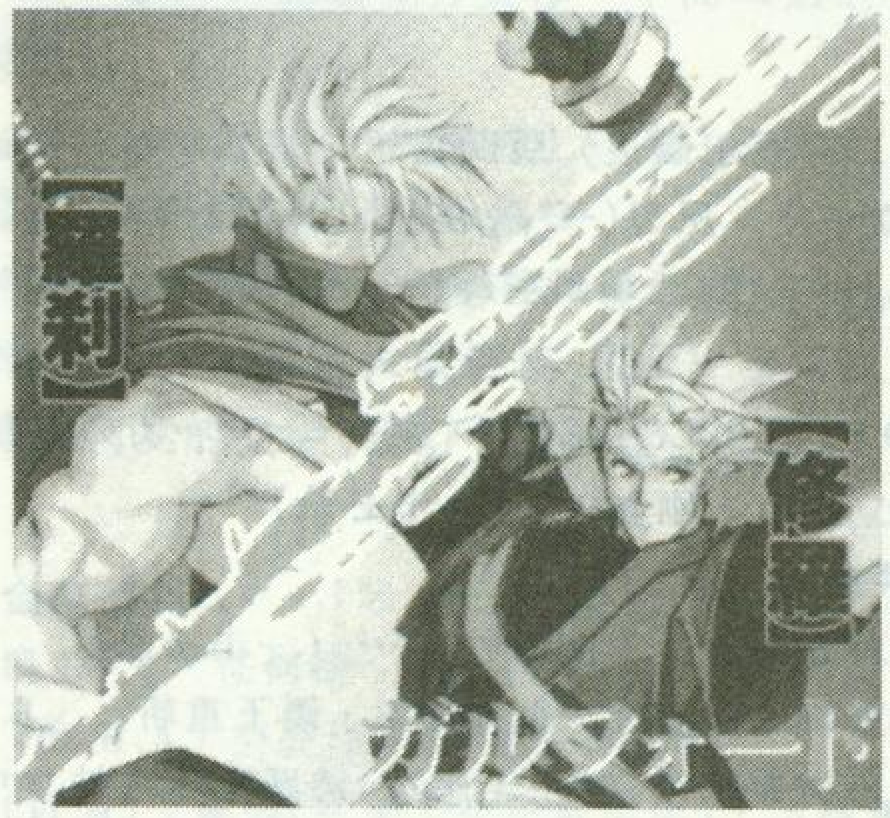
四川 宜宾 罗龙

何谓拆招？何谓破招？其实很简单。拆招就是从多方面(比如对手的习惯、时间、血槽剩余多少、怒槽是否蓄满等等)去判断和预测对手的招式，并选择适当的方法躲避或防御。而破招则是用主动攻击破坏掉对手出招。举个简单的例子吧，很多初学者常用加尔福特的空中重斩接上落地后的蹲下重斩来压制对手。最初对手也许会中一两次，可使用的次数多了，再笨的人也会看穿，先站立防御再蹲下防御（除非他压根儿不知道站防和蹲防有何区别），此则拆招；而在防住了别人的重斩之后，用中斩或重斩反击，此乃破招也。

那么，在实战中，该如何去拆招，又该如何去破招呢？就让我们设想一下，如果你正在街机厅使用加尔福特与别人对战，你会怎样出招呢？加尔福特最简单的（同时也是最难防的）招式，恐怕就是前冲攻击了。由于他的前冲中斩或腿攻击属于下段攻击，须蹲防；而前冲重斩攻击属于中段攻击，须站防，这两招交替使用，必然给对手造成很大麻烦。现在请你先替对手想想，要是他无法防住加尔福特的前冲攻击，他会怎么办呢？“这还不简单，跳起来不就得了？”很好，你已经开始拆解对手的招式了。如果你使用加尔福特的前冲攻击被对手躲过，你又该怎么办呢？对了，在前冲落空后，趁对手滞空的时候绕到他身后去，待他落地时先破坏防御(即用C键捉住对手)，再给以重创。因此，简单地原地跳起来躲开加尔福特的前冲攻击，是不成功的。请再想想别的方法。什么？向后跳？嗯，不错！可是你想过没有，向后跳虽能躲过一时的攻击，但是也丝毫不能反击。一旦对手发现你只会向后跳来躲开他的前冲攻击，那他下次再前冲到你面前的时候，不出刀攻击，而是直接跳起重斩，你不又中招了吗？所以这一招也不行。诸位应该听说过“进攻是最好的防守”这句话吧！**在对战中，一昧的防御和躲避是不可能获胜的，单是拆招远远不够，只有破招才是获胜的关键。**

还是加尔福特的前冲攻击，让我们再来讨论一下如何将它破掉。还记得A、B两键同时按下的作用吗？回避！当对手冲过来的时候，使用回避，这样对手不仅无法击中你，你还可以趁其处于收招硬直中给之以重创，这，不就破招了吗？别高兴，还没完，要是你使用的是加尔福特，看到对手用回避闪过了你的前冲攻击并且还击了你，一定不甘心吧。那就换换招式：前冲的时候别出刀，跑过去直接捉住对手怎么样？哈，这下回避也没辙了吧！现在又换回来想想，回避不行了，还有办法躲开那烦人的前冲攻击吗？答案是肯定的。前冲攻击，必须用前冲起招。要彻底防住，把前冲破坏掉不就行了吗？站立中斩、飞行道具完全可以让对手偷鸡不成倒蚀米，也只有这样才是最完美的破招法，只不过要把握好出招的时机罢了。

用了这么多篇幅讲如何用好，以及如何破掉加尔福特的前冲攻击（是否有些自相矛盾），高手们早已不耐烦了吧。其实，我只是想告诉大家如何去积极的拆招和破招而已。**再严密的招式，也有它的破绽，只要你肯积极地去拆和破，还有赢不了的人吗？**



←所有的格斗游戏，都会考虑招式之间的『拆』与『破』，否则就会影响角色之间的平衡性。将游戏调至最难，就会发现CPU也是个拆破招的高手。

再举一些例子吧。当选用加尔福特(修罗)的时候，对手一旦倒在自己身边，立即使用空袭忍犬（↓↙←＋C），在已经来不及前冲或后退的情况下，如果对手起身后站防，则使用蹲下重斩；而对手要是起身后蹲防，当然使用不意打（BC同时按）啦。至于对手将如何动作，就要靠你去拆了（不是让你“猜”）。怎么样，这招很诡吧？什么，可以破掉？起身后把加尔福特捉住就行了？好极了，你已经开始拆招并破招了，但同时你又上了老鸟们的圈套——“想捉我？我跳！嘿，挨巴比咬了吧！”使用过影分身(→←↙↓↘→＋A/B)吗？这又是一例。如果你在屏幕左方，那我也分身到左方，趁你没回过神来，一把抓住然后重创。再来一次怎么样？相信各位不会再上第二次当了，轻轻松松跳起来，不就捉不到了吗？咦？怎么还是中招了？原来这次我出现在右方，并向你发了一枚电光镖（↓↘→＋斩）。以上两招其实都可以轻易破掉，而且方法还不只一种，但我不想说了，留给各位去思考吧。

除了加尔福特，几乎人人都有难对付的招式，像牙神幻十郎（修罗）的“三连杀”、柳生十兵卫（罗刹）的“柳生心眼刀”(即架刀)等都需要认真去拆和破。我之所以举了这么多加尔福特的例子，是因为看见不少人喜欢用他，而且他的每一招，不管是修罗还是罗刹，都有好些种出法和变招，再加上他的速度，以至于我的好友们都认为他是《天草降临》中的“最强人物”。用他作例子，希望大家能够结合平时的经验更好地理解。我个人认为，《天草降临》的系统设计得很合理，既注意了招式的严密性，也注意了招与招之间的相克性，不会出现某些格斗游戏中出现的“一招打天下”或“一人闯通关”的局面，这点要比KOF97做得好。这就使得各角色之间的实力更为平衡，拆招和破招也变得更为有趣。如果大家肯投入到拆招和破招中去，相信一定能得到比刀光剑影的快感、对战胜利的喜悦更多的乐趣。^-^

天草连续技浅谈

四川自贡 范晓东

大家好，下文酝酿已久，由于某种原因一直未投稿，今天有幸和大家探讨，我要谈的只是部分强力型角色所特有的连续技，一旦成功，会大大扣去对方体力甚至使之KO。记得有一次我用风间火月将对手一击OVER后，气得那人差点“暴走”。

■霸王丸(罗刹)

①（已方怒气满，对手于版边）跳跃重斩·站立中斩·刚破(→↓↘D)·站立中斩·夙刃(←↓↙斩)·以下选择其一：

A、弧月斩(→↓↘斩)　B、天霸断空脚(←→↘↓A+B)

C、↑+斩

②(无条件)C+D·(AABBCCABCCC)·刚破……(一击必杀！)

③(条件不限)站立中斩·刚破……(一击必杀)

■牙神幻十郎(共通)：

①(条件不限)将对方向后扯·前冲中B……(一击必杀)

②(无条件)跳跃重斩·向后扯·前冲中B·蹲下重斩·↘B

③(此招限修罗，已方怒气满，对手于版边)跳跃重斩·站立中斩·三连杀到第二斩时有以下两种选择

A、桐霸光翼刀(→↓↘斩)　B、五光斩(←→↘↓A+B)

■桔右京(罗刹)：

①（对手位于版边）站立中斩·云雀（↓↙←D）……（一击必杀，注意掌握好按键时间）

②（已方怒满，对手于版边）站立中斩·云雀·站立中斩·梦想残光霞(←→↘↓A+B)

■风间火月(共通)：

①(条件不限)C+D·(AABBCC)·C+D·(AABBCC)……

②(此招限于修罗，血红后怒气爆发，灾炎三次后)跳跃重斩·站立中斩·A+B+C·站立中斩·A+B+C·站立中斩·A+B+C·站立中斩·MAX大爆杀(→↓↘D)——一击KO!

③（限于罗刹，血红后怒气爆发）跳跃重斩·站立中斩·A+B+C·站立中斩·A+B+C·站立中斩·六道烈火（↓↘→A·↓↘→B）·炎邪觉醒(←→↘↓A+B)——KO!

注：每名角色都可在血红怒气爆发后使用B·A+B+C·B·A+B+C·B·超杀，考虑到普遍性而未一一列出。

■天草四郎时贞(罗刹，怒气满，对手于版边)

弱冥府魔障弹(↓↘→A，由于怒气满时，此招只有打满9斩对方才会倒地，而位于版边对方只被打7斩)·（至对手剩一丁点体力）·凶冥十杀阵(←→↘↓A+B，仅为增强华丽程度，可不使用。多少斩？请自己数。)

■服部半藏(有怒气是龙，无怒气是虫的家伙，条件：怒气满，对手于版边)跳跃重斩·站立中斩·爆炎龙（↓↙←斩）·此时有以下两种选择：

A、修罗则：微尘隐(←→↘↓A+B)　B、罗刹则跳跃重斩，着地后就随机应变了

笔者水平有限，错漏之处望各位多多赐教。(天语/对一些“过时”格斗游戏，本栏仍然支持！错漏难免，允许他人更正)

KOF人物实战法杂谈(97罗伯特&98坂崎琢磨)

福建泉州 戴勋

罗伯特是个较容易掌握的人物，初学者或老将都喜用。除常用的连技处，笔者最常用也自认为最有效的连续技是：极限流连舞脚·跳D追打·飞燕旋风脚·站立D。最后的站立D攻击常常成功，因为有的对手一般认为“连舞脚·跳跃D追打”已经是攻击完毕了，谁知冷不防中了速度很快的飞燕旋风脚。即使这样，有的对手仍急于反击，而往往中了随之而来的长距离大力量之“站立D”。如果整个连续过程一气呵成，无论是对电脑，还是对战，都会打掉对手45%体力(最少)，但对手如果识破此招而从飞燕旋风脚就开始防住的话，就要视情况而定，如果对手已被迫退至屏幕角上而所剩能量又不足十分之一，我们则可使用超杀“无影疾风重段脚”来结束战斗。反之则要么仍以“飞燕旋风脚”追打，要么立即收招另找机会。

罗伯特还有一招震撼连续技：根限流连舞脚(←↓→B或D)·龙虎乱舞。有些朋友看别人能使出，自己找不到感觉。其窍门是在连舞脚使出后的最后一个高蹬腿动作击中对手的一瞬间使出乱舞。而后者的招令要变成↓↘→D↘↓↙←A，这样把指令分成两部分：方向杆前旋时按D键，后旋时按A，输入要快，应在那高蹬腿动作击中的一瞬间完成。多练习。如果成功了在对战中给对手的心理震撼是很大的，至少，目击者不会再把你当成新手来看待，可能会肃然起敬。

身为老头子队的一员其上手程度不言而喻，一个字：霸。最常用的实用技是：跳D·↓C·←→D·←→←A或C。而“疾风脚·百裂手”也是人们喜用的招式，但如果前者被防住则必受强力反击。解决的办法是：当疾风脚第一击被防住时立即使出龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A或C)。98中此人的乱舞具有一段时间的无敌态，不仅对空好，还可穿过各种飞行道具，如暗拂、虎煌拳、荒咬、毒咬等手法。这样一来，如果对手胆敢对“疾风脚”进行防守反击的话，势必挨打。

“对战时，与对手拉开距离，可以重虎煌拳(←↓→C)进行巨大的牵制。其虎煌拳位居中上，发速也快，急于跳跃的人会被重挫，如果对手用前紧急回避，则不可防御技霸王至高脚(→↘↓↙←D)可令其立即中招。关于龙虎乱舞这一超杀，可空地两用，对地时先给重乱舞，趁对手想反击时再给轻乱舞，则对方必中无疑。

对空优选法：↓C，快拳(→←→C)，龙虎乱舞，重虎煌拳

对地法：重虎煌拳，龙虎乱舞，鬼神击(↓↘→×2A或C)”

——玉溪市红塔区四中　SFX

→↓↘格斗天书↓↘→

’98部分连续技 霸王塾

高打乐园——街机仔之天堂

广东开平 关丹丹

哈尔滨 韩睿



天语/这里再对KOF系列的连续技分类作一个简单归纳，以利玩家自行发展出实用的技巧。

①跳跃攻击(C or D)·普通技(·特殊技)·(超)必杀技

②必杀技·普通技(必杀技)·(超)必杀技

③超重攻击或特定必杀技(打出COUNTER or CRITICAL)·(超)必杀技

④对手在版边时，可衍生出特定大段连技，直至一击KO.

许多未来得及刊发的文字，我们今后讨论。

■莉安娜：

①跳D·D·打击(→B，空中CANCEL)·V字金锯(MAX)

②(近墙)威武军刀·V字金锯/旋转火花

③跳C·↓A×2·月光锯

④跳D·D·旋转火花

■拉尔夫：

①跳D·C·超级阿根庭攻击/超级机炮拳/骑马机炮拳

②拉尔夫踢/空中吹飞攻击·骑马机炮拳

■克拉克：

①跳D·C(1HIT)·超级阿根庭攻击·追打烈火闪光肘

②跳D·C(1HIT时)·终极阿庭攻击/旋转摇篮·追打

■麻宫雅典娜：

①跳C·C·连环腿(→B)·闪光水晶波/空中光剑

②B·超级精神透·(立即上前)闪光水晶波

③(近墙)超级精神透·凤凰剑·划空光剑/闪光水晶波

■椎拳崇：

①跳D·D·龙连打地龙/神龙天舞脚/仙气发动

②跳D·D·龙连打·龙连打天龙

■镇元斋：

①跳C·C·轰栏炎炮/瓢箪袭/柳磷蓬莱

②↓C·醉管卷翁

■神乐千鹤：

①跳C·C·铮铮(→A)·任何招

②跳D·↓A×2·零技之楚

③近立C·瑜瑜(→B)·三籁布阵·追打

■不知火舞：

①跳D·C(或↓C)·任何招

②黑燕之舞·C·龙炎舞

③(负面舞)小夜千鸟·龙炎舞

■京：

①跳D·D(2HIT)·幻影踢/龙卷踢(→↘↓↙←D)

②跳D·B·落地击

③(近墙)跳D·B·惊异玫瑰·龙卷踢

■金家藩：

①跳D·C·任何招

②↓B、B、A·空砂尘/飞燕脚/凤凰脚

③(近墙)飞翔脚(对手于空中被击中)·飞燕斩/凤凰脚

④跳D·C·多位打击(→A)·空中凤凰脚

⑤飞翔脚(于空中击中对手)·半月斩·飞燕斩

⑥(跳跃)飞翔脚(逆向攻击)·↓B·C·霸气脚·凤凰脚

⑦↓C·霸气脚·凤凰脚

⑧飞翔脚逆向攻击后·②技

■陈可汉：



①跳D·A·大破坏投/铁球大回转

②↓C·轮逃/铁球大暴走

③跳D·↓C·铁球大压杀

④铁球大暴走(最后是使出一脚)·铁球大压杀

■蔡宝健：

①跳C·↓C·通魔蹴(→B)·A·凤凰脚(↓↘→↘↓↙←B)

②跳C·↓A、A·凤凰脚

③飞翔脚(逆向攻击)·↓(A×2)·A·凤凰脚

④二段斩(→B)·回转飞猿斩

⑤COUNTER后(超重击)·真超绝龙卷真空斩

■七枷社：

①跳D·C·标准大锤(→A)·升龙决斗/喷气反击/超杀

②跳D(逆向攻击)·A·C·→A·最终冲击

③跳D·(↓A)×2·最终冲击

■夏尔米：

①跳D·C·螺旋打·夏尔米的天真

②跳D·B·鞭苔·夏尔米的天真

③跳C·A·B(1HIT)·→↓↘B·追加攻击

④跳D·C·夏尔米闪耀(MAX)

■克莉丝：

①跳C·C·针刺(→A)·滑触/超杀

②方向变换·↓C·针刺·滑触

③跳C·C·卸下踢

④↓B·↓A·→A·连续滑触(↓↘→×2A或C)

格斗要素之我见

上海 ANAKARIS



如今中国的2D格斗界几乎已是SNK的天下，“天尊”沦落为一个沉默的小伙伴。新一代的格斗玩家可能都是在SNK游戏的抚育下成长起来的。然而，这里笔者愿意藉由卡普空的老作品加上个人经验来谈谈平面格斗的几个因素。

格斗，笔者认为，它带给玩家的**力度感**是由角色出招时的姿态、速度，被击打者的防御或受创动作、硬直时间以及击打时的音效综合决定的。最初的《SF2》在这些方面表现得不错。后来CAPCOM的游戏风格日益趋向卡通化，暴力感大幅减少，此类的典型《恶魔战士Ⅱ》力度感不足，正是因为动作太过细腻而造成。但《恶魔救世主》中改进了：许多角色的重拳或重脚击中对手时，能打得对手原地打转，即使被防住，处于防御姿态的对手也会出现震动。在《ZERO Ⅱ》中元的逆泷(→↓↘+K连打)，如果用重K按，掌握好由慢至快的按键节奏，最多时可以看到元在空中连续踢对方八下的动作（越踢越快），这种由按键节奏决定动作幅度的设定也是力度感的一种体现。

但是在许多时候，力度感的体现容易走向反面。即，出招过快而相应的受创硬直过长。这将对招式平衡性产生消极影响。

同时笔者发现，由于《SF2》年代久远，现在的部分玩家并未很好地研究过。然而不了解《SF2》，便难以理解CAPCOM格斗作品的真谛。

笔者浅见，**连技有“软”、“硬”之分**。硬者即利用对手中招后硬直时间长于自己的变招时间而一气攻入的连续技，一般屏幕上会显示出连击次数。这种连续技往往有一个起始的，破绽较小的，试探性的动作。通常提到的“带来爽快感”的连技即指这一类。其缺点在于易使游戏者陷入将局面引向连技的单调套路。CAPCOM作品的战略则更注重另一类“软”连技，即通过原本比较松散，不能造成连击的招式相连来压迫对手，使之在战局上处于被动地位，进而逐渐消弱乃至战胜对方，不太讲究硬连技的那种要一口气KO对方的气势。比如在《SF2》中，RYU在离对手较近距离时可以使用慢波动拳(↓↘→+弱P)→快波动拳(↓↘→+强P)的软连技。对手防住第一波后很容易产生跃过第二波进行反击的想法，实际上其防御硬直解除时第二波已经出手，如果前跳势必中招。这两招并不能连成2HIT(除非双方靠得极近时)，但为些连用可以使之产生内在的联系，尤为中国书法之“笔断气连”。软连技的优点在于不像硬连技一旦发动就比较固定，而是使攻防双方都有较多的变化机会。一般来讲，对于上面这种软连技，如果对方死守，“蹭”掉两丝血外，其局面也显得被动；用原地起跳可以避过第二波，不致被动，但是攻方也可改变策略；如连发两个慢波，守方依旧原地起跳的话，多半会在落下时中第二波；另外，有的角色作为守方在距离合适时也可以化被动为主动，如拜森可以用瞬间无敌的野牛冲顶(↓蓄↑+P)，达尔锡可以用滑铲(↓+强K)，都是避过第二波直接攻击RYU的方法，当然RYU也可以有相应的变招。**从以上可以看出，在软连技的过程中，包含了许多对对方心理的揣摩，进而制定自己的攻防方案**，其变化要较硬连技丰富。这就是CAPCOM作品指导思想的要点，也算是“格斗游戏之道”的体现之一吧！

要注意的是，格斗游戏的道不是“格斗的道”。格斗之道追求一击必杀，而游戏毕竟是游戏，双方均有机会时才有乐趣。因此，笔者是不赞成对方一有破绽就以一些极强悍的硬连技教训甚或直接KO之，略施薄惩则可。游戏角色的**平衡性**实际上是“道”的最重要体现。平衡性太差的游戏有时候是不值一玩的——对于以个别角色靠着几式“赖招”百战百胜者，普通玩家无法应付的话，大可用连续自杀两盘以示不屑，不就是一个币吗？笔者使用的达尔锡（公认的弱角色），大部分的RYU都不是对手，其余像拳打不动的大胖子加格诺特、会浮空的法老王等人，用好便会发现他们是非常厉害的角色，也正是这些似弱实强的角色给格斗带来了别样的乐趣。

“我有几句话要说”——“我爱EX2中的林中小河主场。打到林中小河那个场地，我常常会入迷。有一次看着隆与青对峙，竟感到一种从未有过的震撼，或许是因为他们身上那种格斗的气质吧。大概是我有点傻。不过我觉得EX2的意境已达到前所未有的高度，不知各位编辑是何看法？”（上海同济大学 何敏）

——编者倒是认为街霸EX系列很好地证明了街机CAPCOM派玩家也会施展连续技（尤其是那些擅长使用摔系角色的朋友）。另外我个人认为2代不如1代那么硬朗，人物被击打时的效果音糟糕，加之对硬直作了调整，手感发飘，而最后的“高人达”太也霸道。ARIKA的惊世才华在EX1中展现的更多些。

“我也有几句话要说”——“什么叫酷？喧哗不是酷。说到酷哥，本人首推古烈！要让人觉得酷，不是靠摆造型和说一堆废话，最好是什么都不做。”（盘锦辽河油田 乌语）

——关于“酷”，我觉得：除了酷之外，最好有些其他的东西。其实，人物性格要靠故事情节和画面细节反映。“除了酷还是酷”那样的角色之所以存在，是因为不同玩家对此有着不同的追求。

→拿这四大天王来说，编者认为，大警最酷了。大家认为呢？



游戏文化浅研：形式与内涵(二)

文 ROCKMAN/责编天师

天语/GRANDIA2 制作人宫路武指出：为了将 CG 的俗味减至最低，格 2 全部是即时演算，但数位玩家看过游戏画面后，他们大多认为需要导入我认为俗气的 CG。因此现在该怎么做，我是有点疑惑的。我认为今后 DC 在如何能够全部利用即时处理的机能来处理光源计算等内容的技术上，会是相当重要的工作。像室内开启照明、关闭照明，或是在迷宫中拿着火把走动时，随着光的动作，影子也会跟着摇动，这种高临场感的演出在 DC 中都是可以实现的，然而，在 DC 上出游戏，并非只是大量导入美丽画像就"好"了，只有巧妙地使用即时处理的机能来进行创作，才能实现许多游戏制作者的梦想。我们今后仍要自行创造 DC 的软件开发工具。

与上述观点类似的，还有"即时处理"的 D2 制作人——饭野贤治。

三 装扮与本质是两码事

打扮得花枝招展的人，你会首先想到她卸妆后的样子吗？

声光效果与游戏性是一对老话题。随着硬件的提升，前者在游戏中的作用不可同日而语（硬件升级的直接理由，便是"包装"游戏，这点无可非议），游戏性的传统地位遭到冲击。从经验上看，前者更能促销，而后者才是购入软件的最终目的。不仅是玩家，连一些厂商也存在误区：要声光效果出色就必须牺牲游戏性做为代价。此无异于宣称"西装革履的现代人总比身着兽皮的原始人愚蠢"。觉得现在的游戏不如以前有趣，很可能是由于画面的大幅升级与游戏性无质的提高之间不平衡所产生的副作用。"看"的成分多于"玩"也是失败的原因之一，遗憾的是能尽量完美处理这两点的只有极少数游戏厂商。

对于次世代游戏的特征之一——CG MOVIE，不惜戴上"逆反潮流"帽子的 Rockman 有话要说。

未能体现"主动地去玩"的 CG MOVIE 只能称为游戏本质的附属物。与电影经典片段同理，强化影像制作能更直观的营造种种耐人寻味的气氛，从而进一步给予玩家"无限的感动"，其中富含内在也非游戏画面可比。但请不要忘了，"Soul Edge"的片头做了六个月，与整个系统制作时间相当，费时费力。"最终幻想Ⅶ"的杀手锏是贯穿整个游戏的 45 分钟 CG，让人觉得更像是一部（感人的）电影！注意，这是游戏，偏离游戏性力辩什么 MOVIE 内蕴多深多深，并列之为充要条件，倒让人奇怪。似乎随着机能的提升，反而将游戏本应有的东西冲淡了——即，大家既然发现满足某种要求的最佳方式是电影或其它，选择不占优势的游戏还有意义么？"游戏"是用来游戏的，畸形发展的最终结果是被其它方式同化掉。声称做全 CG 游戏的公司何不干脆将之改为电影，尔后取名为"玩具总动员续集"，势必热销!？以电影化为"跳板"探讨数字化未来的厂商不知何时才能学乖？（"棒打出头鸟"，有褒有贬的史氏总被当成"出格"的例子，从中只能看出其影响力之大，以上并无恶意。）

本质和装扮虽是两码事，但失去艳丽衣裳的"灰姑娘"能否赢得"王子"的眼光是个大问题。且看世嘉新主机日后能不能"双丰收"。

四形式要素

上面乱扯一通，好象与主题关系不大？来点"实在"的吧！

内涵在最平常的形式中体现，只要深入挖掘，就能发现，或许你早就这么想，藏锋不露而已。

1）背景：像做数学题不知用哪条公式一样，无法融入游戏就是不了解游戏背景的结果。古代（包括中世纪）、现代、未来以及虚幻世界统称为四大舞台，现成资料被制作者深谙并取舍的缘故，各舞台按特征区分比较模糊，因为在游戏中可以用一个你半懂不懂非常"科学化"的籍口，在现代让侏罗纪的恐龙复活；中世纪频繁出现近现代的蒸汽火车及以现代工程学角度也无法解释的飞行器……留有最大空想余地的虚幻世界则可同时具备中世纪和现代文明皆有之的特点，也到处充盈着将现代成品提升变种的未来产物。总之得有"虚构的真实"，若无真实性存在，游戏者很难接受。

2）世界观：不明确游戏世界观，就对设计者要在游戏中表达的东西一无所知。每个人都有自己到世界的认识和看法，形成的理念迥异，所激发，撷取的灵感又不尽相同，因此才有游戏的多姿多彩。虽然风格多变，但"正义战胜邪恶"、"战争与和平"、"爱和恨"等几大主题是永恒不变的，它们通常水乳交融、使人产生共鸣，达到感染人的目的，继而引发深沉的思考。对这些固定不变的模式，人们欣然接受。所有人都能在悲凉、愉悦；诙谐、严肃；暴戾、善良种种对立的世界观做出简单不过的选择，但操纵外星异族毁灭人类，带着纳粹的野心征服世界的事还是不做为好。有可能的话，更应该了解游戏中人物持有何种鲜明的人生观，说不定能给人某种启迪。（恶魔猎手多诺瓦身被强大的黑暗力量，却因此有强烈的负罪感，发誓铲除黑暗以寻求人生价值的世界观令人记忆犹新。）

3）角色：游戏者在游戏中得到第一印象的好坏，往往在于角色是否吸引人，即角色有无足够的魅力。提起"FF7"，大家首先想到的一定是那一头酷发、肩负酷刀、有着很酷表情和姿势的克劳德。利用夸张变型创造有"伸缩性"角色是制做者惯用的手段：用惊人的身躯、超常的肌肉表现钢铁巨汉；清秀矜持的女子有水晶般的眼睛；被重达 100t 的锤子砸中、高温烧成焦炭也不会死的喜剧角色…把主角设定成像阿诺·施瓦辛格那种无敌至尊的游戏不多见，估计那样做只会使游戏乏味，游戏男主角一般是 10～25 岁左右有潜力的帅气少年或青年（也有例外），这点与电影有区别。另外，笔者发现"人主为先"相当重要，最先使你心灵受到震撼的角色是最难磨灭的形象。

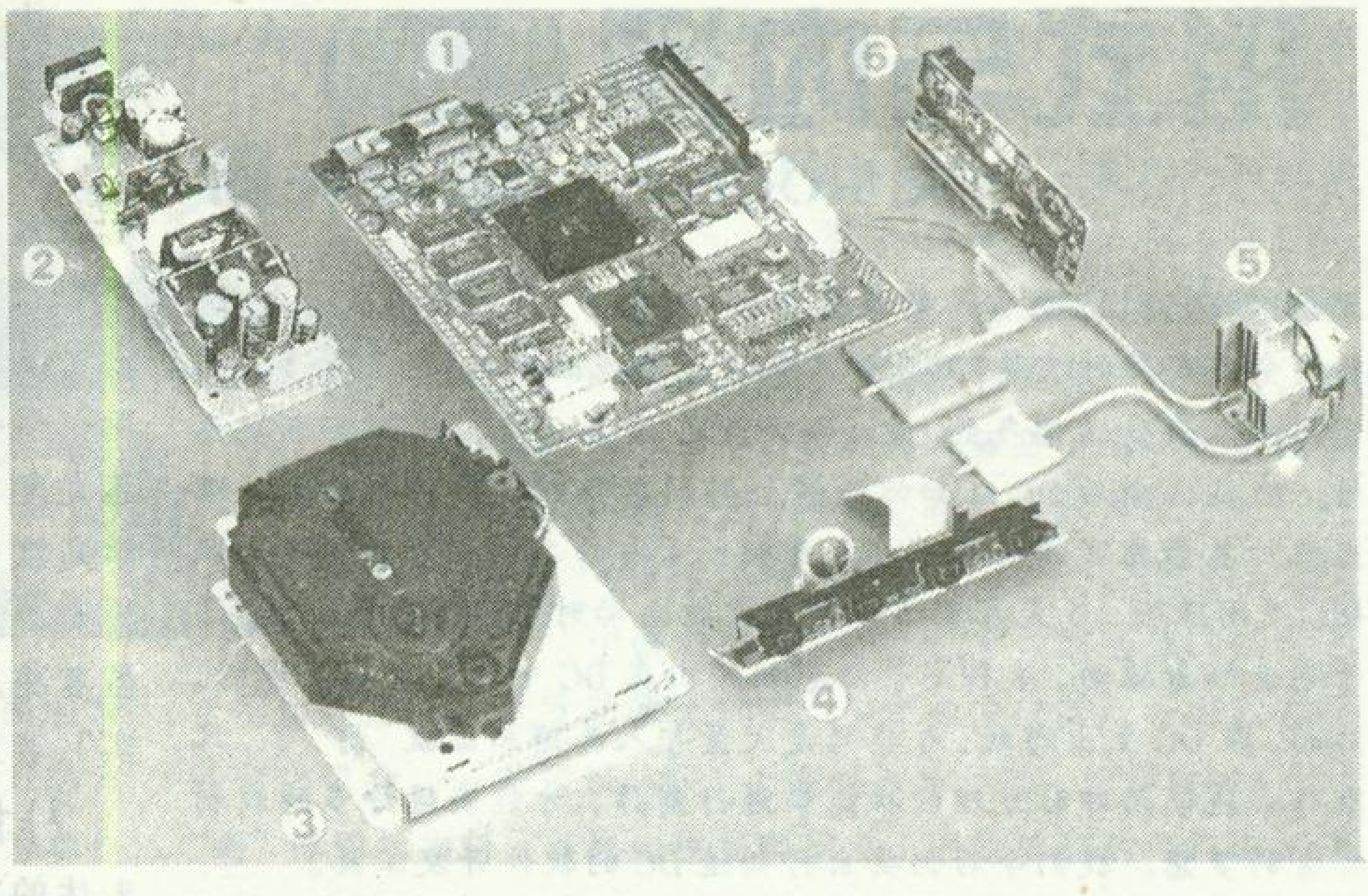
4）游戏的本钱——游戏性：是区别于影视、音乐的显著条件。游戏者在一款游戏上花多少时间取决于该游戏的游戏性强弱。对于游戏性，不同层次的玩家各执一词，我的理解是：游戏性由个人决定，只要自己能玩得开心，就是游戏性强——哪怕别人的评价都很低，反之亦成立。一般来说，玩家能达成共识，因为被视为经典的游戏一定有出类拔萃之处。难度高不意味游戏性强，但有深度的作品还需多花心思琢磨，要有所准备，自认为了不起就挑战高难度吧！凡事难以两全，有些公司会考虑降低游戏难度以符合大众化以便获取更广阔市场，而上手不易的游戏遭到冷落。如何处理游戏者意识上的分歧仍是商家今后最大的课题。

作者于文中阐述的观点，仅供读者参考。未完待续

科·普·园·地

有必要讨论令玩家着迷的计算机信息界话题

用计算机知识武装游戏机玩家



DC分解图(因主机非常精密,绝对禁止玩家自行拆解"研究"):
①主板②电源③光驱④手柄接驳装置⑤风扇⑥MODEM内部
在使用DC的过程中,请我国玩家注意,其电源应当采用独立的110V供电装置,因DC比较费电,不宜用通常的小型变压器。

编者按/杂志不是"一言堂",大家都有发言权。"科普园地"栏目欢迎读者参与。关于DC性能问题的讨论,看来基本可以告一段落了。DC外型之"小巧"如果不亲眼看一看是不会相信的,而它却能达到MODEL3这世界最强基板的效果。从这个"小"字,我们深切地感受到主机的进化程度。

编辑同志:你好!

看过去年11期后,有一些想法,想补充几句,同时希望广大电子游戏玩友多一点电脑知识。

1) 我不会评论SH3组成的掌上型电脑的性能,只想指出:从具备操作系统,可运行各种软件、能上互联网就认定其具有PC的一切强大功能,论证得还不够充分。就像现在的裕兴学习机、TV顶置盒就能和PC划等号吗?

2) DC在3D性能上的表现是否应以VOODOO系列为尺度的问题。首先,在IT界根本就没有大公司比小公司强的定律,有的只是许多小公司靠先进技术在几乎一夜之间成为了本领域内的巨头。微软、DELL、YOOHOO、NETSCAPE等,包括3DFX。而大公司多得是失败的产品,无论是NEC、INTEL还是IBM。一件产品能在市场上站住脚,进而在人们心中占据一席之地的事实本身,就说明了该产品有其技术优势,最忌只看公司大小不分析技术指标便下结论。VOODOO2、BANSHEE都有其有力兑争对手,如RIVA TNT、G200、SAVAGE 3D、RAGE 128等,但其性能在当前仍可排在前两位,为何不能用它们作为比较基准呢?

3) 光驱虽然是把CD上的数据读入内存,但与软件也有关系。由于内存是有限的(这是最重要的前提),软件设计者不可能将数据一次性让光驱读入内存。因而在游戏进行中必然要反复进行读盘动作。而此时除了光驱速度外,如果软件设计出色就可利用数据压缩、缓存等方法使玩者感觉不到读盘等待时间,并尽量减少读盘时间和次数。但就数据传输而论,如果两个容量相差悬殊的软件,在设计方法上也完全相同,那么它们在相同硬件环境下的运行速度是有明显区别的。

4)RISC VS.CISC在PC界早已消声匿迹。当今X86处理器和RISC处理器正在相互融合,并朝同一目标迈进。奔腾就吸收了RISC指令中超标量、长流水线等关键技术。K6系列、CYRIY 6X86系列均如此。X86愈发强大,RISC、CISC的界限早已消失,市场上已没有当初意义上的两型芯片了。对原始R(C) ISC有兴趣的朋友,请从95、96年电脑报刊中寻找,相信会对此有进一步的了解。

5) 可能有不少朋友对浮点运算功能与3D指令集的关系不很清楚。我在此一并解释清楚——一句话"3D指令可极大弥补芯片浮点运算的不足"。奔MMX因为多了一组MMX指令,在图像处理上更有效率,其处理完1.2百万字节仅需1/8经典奔腾时间(当然在实际程序中,各种代码混合在一起,综合速度没有那么快)。即在浮点运算能力相同的条件下,MMX比经典奔腾快8倍。K6-2的"3D NOW!"指令集和MMX指令集所起的作用是一样的。

6) 目前所有的电脑都没有超出冯·诺依曼体系的,我不懂"专用硬件结构"是什么。PC上的MODEM、显卡(以32位RISC为核心,数据通道64~128位)、声卡甚至键盘中都有CPU,以分担中央处理器的负担。16兆内存的奔腾才可运行SFC是因为运行模拟器的机器必须高于被模拟者,才能使不同的指令集被及时转换成X86指令以便不产生滞后现象,而不是说,能模拟SFC的奔腾就和SFC在一个总体性能、级别上。

7) 比较某一样东西就必须将之放在一个可比的环境中,明确比较的范围,并尽可能抛弃个人色彩,DC的硬体讨论也应如此。因此,这里面不能提到"靠软件弥补"这一点。瞬便说一句,DIRECT X6.0中支持的1:6材质贴图压缩技术,来源于S3公司的S3TC(用在S3 SAVAGE 3D上),到目前为止,只有SAVAGE 3D公司可从中获益,其他的3D芯片有各自独特的减少贴图用材质的技术,如POWER VR的"TITLE"贴图技术。

文/江苏 孙信　责编天师/因版面所限本文有所删节

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

★特价销售各类游戏(套)机送保修卡★

土星 SS(原装+双手柄+电源+AV线+直读+20种游戏+16倍记忆卡+加速卡)=1400元 邮费60元 单机980元,邮费40元
索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV线+直读+20种游戏+记忆卡+光枪)=1500元 邮费60元 单机1190元,邮费40元
GB普通手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+4节电池+30合1以上合卡(任选)+专用耳机)=388元 邮费30元 单机288元 邮费20元
GB超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2节电池+30合1以上合卡(任选)专用耳机)=428元 邮费30元 单机328元 邮费20元
GB金银版荧光超薄手掌机(原装+电源+2节电池+30合1以上合卡(任选)+专用耳机)=520元 邮费30元 单机438元 邮费20元
世嘉MD液晶彩色手掌机(原装+电池盒+专用电源+AV线+外接手柄+卡)=598元 邮费30元 单机510元 邮费20元
GB彩色手掌机(原装主机+原装彩色卡25合1)=868元 邮费30元 单机718元 邮费20元
世嘉MDⅡ型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV线+制转盒+视频线+卡)=170元 邮费30元 单机135元 邮费20元
北京总代理:超任光盘一体机(送5张盘)1200元 邮费50元 超任美版主机260元,邮费20元

凡在本店购买次世代配件满55元者均送软件,购买2件以上送99年拳皇挂历。

次世代周边

本月特价区							
SS光线枪(专用)	28元	PS遥控手柄(2支装)	155元	PS/SS光头(原装)	168/110元	SS四分插(同时4人玩)	148元
PS光线枪(专用)	28元	PS 8倍记忆卡(同存120个节目)	80元	PS/SS制转	均50元	SS原装16倍记忆卡	148元
PS记忆卡(组装)	28元	PS原装振动手柄	140元	PS/SS电影卡	360/480元	超任手柄	28元
PS记忆卡(原装)	88元	PS/SS组装手柄均	15元	PS/SS两用电源	20元	配件邮费10元/个	
PS原装手柄	38元	PS/SS记忆手柄均	120元	PS/SS对战线	25/35元		
PS组装振动手柄(五色)	89元	PS/SS格斗摇杆均	68元	PS/SS AV线、RGB、S端子线均	30元		
PS金手指全中文(赠密技册)	80元	PS/SS金手指全集	均48元	PS/SS连发可调手柄均	45元		
		PS/SS两用振动枪(可玩化解危机)	78元	SS4M加速卡(全兼容)	68元	DC价格来电咨询	

凡在本店购买GB卡满65者均送GB电源或摇杆手柄1个(任选)满120元,送GB专用耳机1个,另无论在哪买的GB、FC、MD卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

GB配件
普机配件:皮套15元,放大镜20元,电源12元,手柄15元,对打线18元,屏幕膜18元,充电器(送电源)65元
薄机配件:皮套15元,放大镜25元,电源15元,手柄20元,对打线(薄对薄或对普通机)45元,充电器(送电源)75元。
GB专用立体声耳机 65元,带麦克风耳机(可电脑用)75元,配件邮费 10元/个 。GB特新攻略5合1书,25元/本,邮费10元

GB卡价目表

特别推荐:热卖特价区					
25合1对应彩色GB机(坏玛里奥+勇者斗恶龙)	168元	12合1(斩红狼+96格斗王+金钢战士3)	88元	8合1(侏罗纪3中文+98FIFA+音速5)	88元
7合1玛莉专辑(坏马里奥+N64玛莉)	58元	10合1(96格斗+95格斗+饿狼3)	88元	27合1(饿狼3+96、95格斗+快打旋风2)	180元
8合1(96格斗王+热血高校+热血硬派)	48元	21合1(96拳王+侍魂3+95格斗王)	95元		
8合1(饿狼3+SD战国传2+轰炸超人5)	48元	10合1(96格斗+口袋妖怪3+大金刚3)	145元		
8合1(96格斗+虎鸽+忍者龙剑传)	45元	12合1(斩红郎+96格斗+热血合集)	98元		
29合1(96格斗+口袋怪兽+超魔神英雄+吞食中文)	198元	11合1(恶魔城+大金钢5+黑船党之谜)	145元		
5合1(恶魔城3+黑船党之谜+三国中文)	35元	12合1(96格斗+饿狼3+轰炸队3)	48元		
9合1(口袋怪兽1、2、3+吞食中文+机器人中文)	125元	12合1(饿狼3+恶魔城3+魂斗罗6)	68元		
9合1(超魔神英雄+恶魔城3+创世纪外传)	98元	17合1(96格斗+灌篮高手+热血高校)	65元		
		26合1(96格斗+快打旋风2+J联盟)	88元		

GB卡:口袋妖怪(黄)、勇者斗恶龙(对应彩色GB)65元,太空战士4(中文)70元,四驱车Ⅲ 65元,电车55元,数码怪兽(中)75元,大贝兽物语58元,勇者斗恶龙65元,天外魔境Ⅱ 58元,吞Ⅲ,第二次机械人大战(中)30元;口袋妖怪1、2、3代,口袋恋爱,牧场物语,RB饿狼Ⅲ,篮球飞人,98法国世界杯,真实谎言,16人街霸,音速6,斩红狼,96格斗王,三、二四驱1、2代等一律28元。

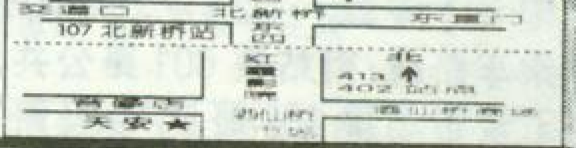
FC卡 **新卡推荐中文游戏:魔法门、三国志雄霸天下、西楚霸王、勇者斗恶龙7、帝国风暴,一律78元/盘。其它卡请参照本期广告市场低价格即可。另免邮费。**

MD卡 **世嘉MD卡(种类多,价格廉,如中文吞食3、水浒、三国5、98格斗王,均售55元)其他卡参照北京市场极低价格即可,另免邮费。**

专业二手货市场,本店系二手货指定回收、销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片5元/张,并高质量、快速度,精修次世代主机。

商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费
索尼PS机	九成新全配置	900元 50元	白土星(三洋光头)	六成新	680元 50元	土星(JVC光头)	九成新全配置	850元 50元	3DO	八成新	460元 50元
超任套机(32M)	九成新全配置	850元 50元	超任主机	九成新	180元 30元	N64主机	九五成新	800元 50元	N64光碟机(VCD功能)	九五成新(赠盘)	2080元 50元
GB手掌机	九成新	200元 30元	GB超薄机	九成新	245元 30元	GG彩掌机	七成新	380元 30元	INECPC光盘机	八成新	850元 60元
世嘉日本原装机	八成新全配置	280元 30元	世嘉台湾机	六至九成新	70－100元 30元	3DO电影卡	九成新	680元 30元	夏普29吋彩显N制	七成新	1350元 140元
14吋索尼(彩监N制)	七成新	580元 80元	14吋松下(彩监N制)	八成新	460元 80元	超任光碟机	八成新	650元 80元	索尼随身听	七成新	260元 30元
索尼29吋(彩监N制)	七成新	1680元 140元	索尼VCD机	九五成新	490元 70元	松下CD机(随身听)	七成新	600元 30元	电脑套机(586)	八成新	4200元 200元

以上GB卡邮费10元/盘,欢迎来信来电索取各种目录(包括二手货、PC软件)。超任拷贝,3元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及2元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街31号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073
北新桥门市地址:乘106、116、13、107路公汽车到北新桥下车,红绿灯西107北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘401、402、408、413、、418、813路公汽到酒仙桥商场下车,413、402酒仙桥商场站点斜对面口内15号即是。



真诚来自我的每一分微笑★优惠来自您的每一份选择

和利电子有限公司

批发产品如下:

①各式各样低、中、高档手掌机(GB薄机、原机、彩机)普通游戏机,学习机,学生电脑,复读机,游戏VCD机,咪咪数学宝,世嘉一型、二型、彩机。
超任光碟机,也有高档的32位机－土星、索尼机系列。

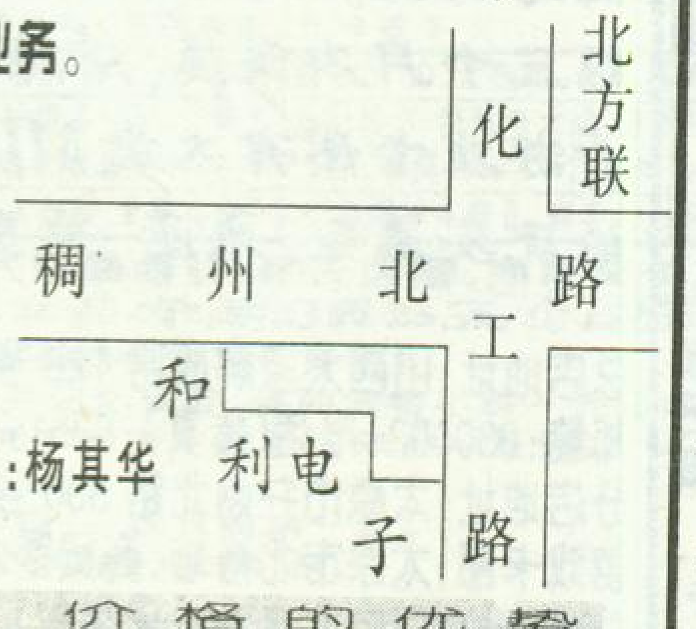
②三用方向盘、手柄、电源、光枪、记忆卡、加速卡。总之配件品种多多

③8位(普通游戏卡),掌机GB卡、GG卡,16位(世嘉卡),游戏磁盘,32位光盘。(中文RPG－文字卡)各式软件齐全。

欢迎客户来电、来人洽谈各式业务。

(说明:交通便利)

地址:义乌市稠州北路85号
电话:0579－5540818 5540876
传真:5540876 5361206
手机:01396891620 经理(业务):杨其华
(董事长兼总经理杨其东)



商城义乌的本色——价格的优势 足够的品种挑选 售后服务的完善



电子游戏原画设定3

《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来,受到广大读者的欢迎,许多读者来电或来信询问,并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求,我们将于99年2月底出版发行《电子游戏原画设定3》。

本书更加系统、全面地介绍电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名游戏的原画,书中的内容都是以前没有介绍过的,每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅,并配有大量的文字介绍,图文并茂,适合电子游戏及美术爱好者欣赏和收藏。

本书定价:25元,16开本,224页。其中彩色32页,用进口铜版纸;黑白192页,用进口胶版纸精印。

邮购办法:

①每册书另加挂号费1元,邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城社

联系人:薄国庆 邮编:100026

电话:(010)65060008-130 (0)1391355219

广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广

广告速递

沈阳 小陆游戏机专营店（家用游戏机批发中心）

★原装索尼机(电源 + 手柄 + AV 线 + 直读)7501 型(送原碟)1240 元 7502 型(送原碟)1250 元 5903VCD 型 1550 元，5503 型 1250 元，邮费 50 元，特快专递 120 元 SS 各种型号：质量保真、如售假货、加倍赔偿；★特约经销：超任三合一光碟游戏机(五张金碟 + 双手柄 + 电源)保修一年 1180 元(批价另议)邮费 50 元 ★世嘉 128 位新主机 Dreamcast(主机 + 手柄 + 记忆卡 + 双原碟 + 电源)4200 元/套，邮费 80 元★SEGA 原装万用 AV 输出影色打印机(送彩纸、色带)380 元，邮费 40 元暂停器(抓图用)70 元，邮费 10 元★二手原装索尼机：新光头，新包装，7000 型(电源 + 手柄 + 直读 + AV 线)1050 元，邮费 50 元★日本原装二手 N 制彩电：九成新 29 吋/25 吋/21 吋/19 吋/14 吋 售价：1250/900/750/680/400 元，邮费 3 元/吋 ★专业维修：主板、光驱、电源、直读等。(本店售出商品，维修费用减半) ★动画 VCD、SS、PS、GB、MD 目录，3 元/份，请付回邮信封。

名　称	价格	名　称	价格	名　称	价格	名　称	价格
SS 2M/4M 全对应加速卡	40/70	PS 化解危机原装/振动枪	175/130	SS、PS、N64 三用/振动方向盘	320/400	N64 主机(原柄 + 电源 + AV 线)	860
SS 原装/组装手柄	60/15	PS VCD 卡(不改机不引导)	300	SS、PS 无线遥控大摇杆	180	N64 光碟机(送两碟)	1500
SS 全新 JVC/三洋光头	110/120	PS 原装/仿原装记忆卡	65/25	SS、PS 大/小电源(110V)	35/25	N64 光碟机(邦谷 VCD)	1850
SS 原装/组装 VCD 卡	420/350	PS 120B/限定版记忆卡	85/40	GB 音箱放大器/立体声耳机	30/25	N64 振动/记忆卡	80/70
SS 8M 原装/电池记忆卡	130/60	PS 飞行摇杆/脚刹方向盘	80/270	GB 用充电电池组(普通/超薄)	75/70	N64 原装/组装手柄	220/130
SS 8M 仿原装记忆卡	85	SS、PS 中文金手指卡 + 98 新版书	80/80	超任手柄 普通/透明 IC 连发	20/35	N64 通用金碟 4 张/套	150
PS 无线遥控手柄(对)	150	SS、PS 街机双人大摇杆	200	超任双线变压器/专用制转	35/70	N64 通用第 4,5,6 张金碟/张	60
PS 通用长线光头	160	SS、PS 两用有线大/小摇杆	150/70	超任金碟 5 张(套)/AV 线	120/15	N64 光碟机用原版开机卡	175
PS 原装/组装手柄	55/15	SS、PS 仿原装/左轮型光枪	35/55	MD 彩掌机专用电源	25	PS 鼠标器(对应红警等)	85
PS 连发/五色格斗手柄	35/35	SS、PS 专用/豪华制转	45/55	MD 飞行摇杆(对应米格 - 29 雷电等)	25	PS 99 新版 16 开金手指书	35
PS 原装 HORI/原装透明手柄	70/60	SS、PS 联机对战线	20/25	MD 16 位彩掌机(送电源) + 邮费	530 + 30	音频放大器 + 双立体声耳机(爱娃)	120
PS 原装/组装振动手柄	150/95	SS、PS S 端子线/RGB 线	25/30	GB 普通/超薄/荧光/彩色	295/330/440/730	世嘉五代双制机Ⅰ型/Ⅱ型	155/135

以上物品邮费：主机 50 元/台；配件基价费(100 元以内)15 元/件，每增加 100 元请加 1 元保价费，如欲邮购邮局汇款，附言栏注明名称价格及邮费。

动画 VCD 目录：G 高达 17CD；高达 W 17CD；高达 08 小队 4CD；高达 0080 3CD；高达 0083 5CD；高达 Z 17CD；高达 ZZ 16CD；高达 X 17CD；高达 F91 2CD；SD 高达 1CD；强殖装甲 1CD；天空战记 3CD；罗德岛战记 6CD；黄金之翼 1CD；新机动战记 W 1CD；新世纪 13CD；新世纪剧场版 2CD；魔法公主 2CD；魔剑美神 2CD；超魔神英雄传 4CD；孔雀王 2 3CD；浪客剑心 1CD；五星物语 1CD；悠长假期 11CD；星仔走天涯 17CD；超时空可有记起爱 2CD；天地无用 2CD；幽游白书 2CD；武神 3CD；圣战士 3CD；98 拳皇 2CD；97 拳皇 2CD；橙格 4CD；价格电询，音乐 CD 数百款。

地址(汇款)沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人(联络人)：陆红疆 邮政编码：110023 邮购联络人：张小姐 陆先生
电话(传真)：024 - 25850632(8:00 ~ 20:00) 024 - 25846204(21:00 ~ 22:00)
乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

湖南省郴州奋斗乐商行

为感谢广大玩友，多年来对本商行的厚爱与支持，新年之际，本商行特举行 99 新春让利销售月。

机　种	单　价	邮费：普邮/特快
日本世嘉 DC 机(送碟、手柄、电源)	4000 元	50/150 元
PS 机/7000 型	1160 元	50/150 元
PS 机/7002 型	1200 元	50/150 元
PS 机/7501 型	1160 元	50/150 元
PS 机/7502 型	1160 元	50/150 元
PS 机/5903 型(VCD 功能)	1420 元	50/150 元
16 位世嘉彩色手掌机	480 元	20/60 元
GB 机(彩色机)	700 元	20/60 元
GB 机(普通型)	285 元	20/60 元
GB 机(超薄型)	300 元	30/60 元
世嘉 MD 机Ⅰ型	145 元	30/60 元
世嘉 MD 机Ⅱ型	135 元	20/60 元

(本地玩友请参考本商行当日新报价)

另：本商行各类游戏软件、配件齐全、价格低廉，游戏软件日本同步上市，不详之处敬请来电话咨询。另外，本商行免费常年提供游戏软件目录、新报价资料，您只需寄上回邮信封和邮票即可以获得。

邮购地址：湖南省郴州市解放路 93 号奋斗乐商行
邮政编码：423000 联系人：伍斌 吴志坚
联系电话：0735 - 2263867 0735 - 2236258(晚)

太原诚意电玩

诚意是我们的名称，也是我们对您真心的承诺，诚意自开业以来，承蒙广大玩友的厚爱，终于在市场的潮流中站稳脚跟，拥有自己的一片天空。春节期间为答谢广大玩友及庆贺诚意游戏卡部的成立我们继续以优惠的价格回报新老玩友，欢迎新老玩友来店垂询，诚意将给您一份惊喜。

☆诚意承诺：本店绝不出售翻新机及更换光驱的主机。所售主机保证原装，如有质量问题三个月内保换，终身免费保养、维修。

☆游戏卡部有大量 MD 卡低价发售，欢迎外地玩友来电、来函，免费索取详细目录。

总店地址：山西太原解放路 126 号(宽银幕向北走 100 米路东)
邮编：030002 电话(传真)：0351 - 4173982
分店地址：太原市并州北路 300 号(大营盘路口向北走 100 米路东)
游戏卡部：太原市北肖墙，商贸路北区 10 号
(坝陵桥东口向北走 100 米路东) 传呼 126 - 9104381 9100323
批发热线：01383492145 谢先生 销售热线：01373583960 董先生

超酷合卡

北京千里马游戏行邮购价目表

全面登场

隆重推出:“冬季温情大行动”

温情呈献:外星语音电脑复读机:学习外语的超强工具,具有电脑复听、录音、口语对比练习等多项功能,使您枯燥的学习变成一种美妙的享受。温情价:238元/台,邮费30元/台

★GB 套餐 A:(GB 普机 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 358 元(邮费 20 元)

★GB 套餐 B:(金银版“夜光”超薄机 + 电源 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 488 元(邮费 20 元)

★GB 套餐 C:(GB 口袋超薄机 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 手柄 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 398 元(邮费 20 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台,彩色超薄机 745 元/台,金银版“夜光”超薄手掌机 435 元/台 (豪华限定版,20 个小时超省电) 邮费 15 元/台

凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡;购卡 100 元以上,再送“爆笑鸡仔育成”单卡(若不要“鸡仔育成”,只需多加 9.9 元,即可改赠《侏罗纪公园》)

大惊喜:☆97 格斗天王(8M 大容量火爆亮相)只售:78 元 ☆太空战士 4 中文版(期待大作重拳出击)只售:78 元 ☆数码怪兽中文版 只售 78 元 ☆口袋妖怪完全限定版(8M 黄版·完全图鉴)只售 48 元 ★勇者斗恶龙(怪兽篇·16M)只售 68 元 吞食天地中文版(三国英雄传)只售 38 元 第二次机械人(中)只售 38 元 ★98'实况足球世界杯(PS 全面移植,上佳操作感)只售 38 元

卡名	内容	价格
金榜格斗天书 27 合一(64M)	RB 饿狼,96 王,侍魂,街霸 2,世界英雄 2,95 王,七龙珠,幽白 4,篮球飞人全国版,狮子王,洛克人 5,美少女 R,滑稽 NBA,轰炸人 3,列车杀人事件,3D 音速,天使之翼,魂斗罗 2,忍龟 3,蜡笔小新 5,机器猫 2,忍龟 2,菲力猫,冒险岛 2,口袋麻将,弹珠台俱乐部	188 元
千里马 13 合一(64M 金钻版)	太空 4(中),侏罗纪 3(中),勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),英雄骑士传,第二次(中),口袋恋爱 2,大富翁,天外魔镜 2,游戏收藏品,口袋(红),口袋(绿),口袋(蓝)	198 元
千里马 12 合一 64M 银钻版)	太空 4(中),恶玛莉 RPG(15M),陆海空大战 2,英雄骑士传,勇者斗恶龙(怪),口袋(黄),大富翁,第二次(中),吞食(中),音速 5,玛莉 64,土星泡泡龙	198 元
千里马 37 合一(64M 暴风版)	98 格斗学园,陆海空大战 2,时空大冒险之未来篇,恶玛莉 RPG(15M),小叮当 DX,口袋妖怪(黄),96 王,三国志(中),妖精物语,咸蛋超人,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,剑勇传说,弹平,炸弹人 3,音速 5,热血足球,双截龙 2,雪人兄弟,俄罗斯,麻雀,推金,打砖块,玛莉医生,保龄球,太空侵略者,矿王,扑克小子,水管工人,仓库番 2,平安京怪兽,坦克,越野机车,空手道,炸弹杰克	198 元
千里马 24 合一(64M 怒涛版)	98 格斗学园,英雄骑士传(罗德岛战记),时空大冒险,萨尔达传说 DX,口袋(黄),陆海空大战 2,悟空激斗,篮球飞人全国版,机器猫 DX,疯狂大射击,96 王,热血时代剧,金太郎,泡泡龙 3,彩虹岛,躲避球,兔宝宝闯通关,菲力猫,双截龙,魂斗罗,蝙蝠侠,冒险岛 2,所罗门,大力水手	198 元
千里马 29 合一(64M 豪情版) *顶尖游戏 一网打尽*	口袋妖怪特别版(黄),热钓巴斯鱼,超魔神英雄 2,口袋恋爱 2,桃太郎电铁 3,吞食中文,第二次中文,三国中文,RB 饿狼,96 王,列车杀人,陆海空,隐忍,沙特传说,阿蕾莎,雷光电士,太空 3,神剑无敌,音速 5,雪人,唐老鸭,激龟子,超音鼠,上海麻将	198 元
卡通 32 合一(48M 珍藏版)	狮子王,音速 5,阿拉丁,超音鼠,洛克人 3,GB 原人 2,侏罗纪,木偶奇遇记,原始人,兔宝宝 1、2、3,激龟 1、2,冒险岛 2,猫和老鼠,美人鱼,菲力猫,怪鸭,大力水手 1、2,米老鼠 5,唐老鸭,宾尼兔,战蛙 1、2,兔子罗杰,人猿泰山,96 王,RB 饿狼 3	138 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	128 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB 长廊,圣剑传说	128 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1	128 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4	128 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语,坦克司令官,大贝兽物语,口袋妖怪大竞赛,头文字 D 外传,阿佛列鸡物语,口袋收藏品(10 项),98 大海战陆海空大战,正宗 96 王	128 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食中文版,第二次中文,口袋恋爱,口袋(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人外传,金太郎,打蟑螂,四驱车,三国志(中),子熊物语,打地鼠	128 元
花木兰 19 合一(16M)	RB 饿狼,花木兰(热门动画游戏),96 格斗王,飞龙拳外传,樱桃小丸子,魂斗罗 6,绝对无敌,越野机车,大富翁扑克	68 元
超强 22 合一(16M)	98 法兰西足球,96 格斗王,95 格斗王,玛莉 64,热血足球,精灵,智商 180,逃狱金钢,坦克,智慧方块,南北拳	68 元
热血 17 合一(16M)	96 格斗王,热血躲避球,热血进行曲,热血足球,热血新纪录,热血排球,热血硬派,热血小子,快杰洋枪,役满,俄罗斯,玛莉医生,平安京	68 元
RB 饿狼 12 合 1(16M)	RB 饿狼,96 格斗王,土星炸弹人,蜡笔小新 6,机器猫 2,雪山兄弟,米奇老鼠,役满,玛莉,打砖块	68 元
超强 18 合 1(16M)	冒险岛,双截龙,魂斗罗,雪人兄弟,忍者龟,热血硬派,热血足球,忍者龙剑传,碎石战士,明星篮球,雀四郎,硫球岛,泡泡龙,米奇老鼠 2,怒之要塞 2,宾尼兔 2,神龙传,蝙蝠侠 2	68 元
超强 20 合 1(16M)	辛普森家庭,阿达一族,真人摔角,机械战警,独自在家,忍者蛙,终极神鹰,王者之剑,黑白棋,虎克船长,热血高校,泡泡龙,花式桌球,空手道,大力水手 2,机车,母鸡,明星足球,魔界使者,究极虎 2	68 元
超强 25 合 1(16M)	神龙传 2,米奇老鼠 4,泡泡龙 2,兔宝宝,银河武士,顽皮熊,异形对未来战士,国际象棋,怒 4,老鼠旅馆,实况拳击,怪鸭历险记,菲力猫,美人鱼,杰克逊历险,机器猫,星际奇兵	68 元

801 热血足球,热血硬派,热血高校,智慧方块,保龄球,热恋四驱
1401 索尼克 5,玛莉兄弟 4,勇者历险,扑克小子,星际大战,热恋四驱
2401 幽白 4,蜡笔小新 4,四川省麻将,打砖块,智慧方块,挖雷
2701 美少女战士 R,机器猫 2,役满,俄罗斯,扑克小子,打砖块
2501 篮球飞人,蜡笔小新 5,超级坦克,世界杯保龄球,扑克,机车
3001 魂斗罗 6,忍者龙剑传,役满,黑白棋,雀四郎,四川省
3301 N64 玛莉,机械人大战,蜡笔小新 5,勇者斗恶龙,90 坦克
3501 土星泡泡龙,忍龟 3,最后的忍道,保龄球,玛莉医生,智慧方块
3701 米老鼠 4,泡泡龙 2,花式台球,玛莉,役满,玛莉医生,企鹅
4001 剑勇传说,米老鼠,玛莉,役满麻将,玛莉医生,仓库番 2

1201 索尼克 5,樱桃小丸子,音速战士 3,打砖块,智慧方块,玛莉 2
2201 鸟人电影版,魂斗罗 6,闪电坦克,西班牙摩托,扑克小子,俄罗斯
2601 樱桃小丸子,忍龟 3,花式撞球,雀四郎,迷你四驱,超级玛莉
2801 悟空飞翔传,魂斗罗 2,太空侵略者,矿王,打砖块,超级玛莉
2901 幽白 2,蓝精灵,超级麻雀,保龄球,神奇方块,网球
3201 飞龙拳外传,蜡笔小新 4,魂斗罗 2,坦克,炸弹杰克,对对碰
3401 魂斗罗 2,双截龙 2,绝对无敌,98 大海战,玛莉,米老鼠
3601 超斗士激传,魂斗罗 2,实战网球,保龄球,米老鼠,坦克
3801 超级玛莉 6,魂斗罗 6,土星泡泡龙,纸牌风云,90 坦克,太空侵略者

以上合卡 一律 38 元/盘

卡名	内容	价格
单卡 (特注:购单卡可使用 GB200 优惠卡)	RB 饿狼,正宗 96 王,斩红郎,索尼克 3D,大金钢,世界英雄,98 大海战,鸡蛋仔,篮球飞人,七龙珠,阿拉丁,狮子王,侏罗记,土星炸弹人	28 元
	GB 钓鱼,口袋Ⅱ(绿),口袋Ⅲ(蓝),忍空,海陆空大战,月影村,98 足球,地下杀人事件,四驱车Ⅱ,口袋恋爱,牧场物语,坦克司令官,美少女麻将Ⅱ,动物收藏品(200 种养成),暗黑封印 1+2,超魔神英雄,新索尼克小子,大贝兽物语,荣光足球,口袋(红),花木兰	38 元
	口袋怪兽大竞赛,武藏传(PS 版)、超魔神英雄Ⅱ、列车杀人事件、四驱车Ⅲ(8M)、星际战争、化石创世纪、桃太郎电铁Ⅲ、天外魔境Ⅱ、GOGO 少年	48 元

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,绝无重叠,所有文卡均有记忆,敬请注意。另:GB 皮套 20 元/个,手柄 15 元/个,电源 15 元/个,放大镜 25 元/个,对打线 25 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费 + 包装回邮费 + 差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带,不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换。(若与划线条件不符,恕不办理换卡。)

(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

邮编:100043 (以上所登卡邮费一律 5 元/盘)

查询电话:010~68807847

✸我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。

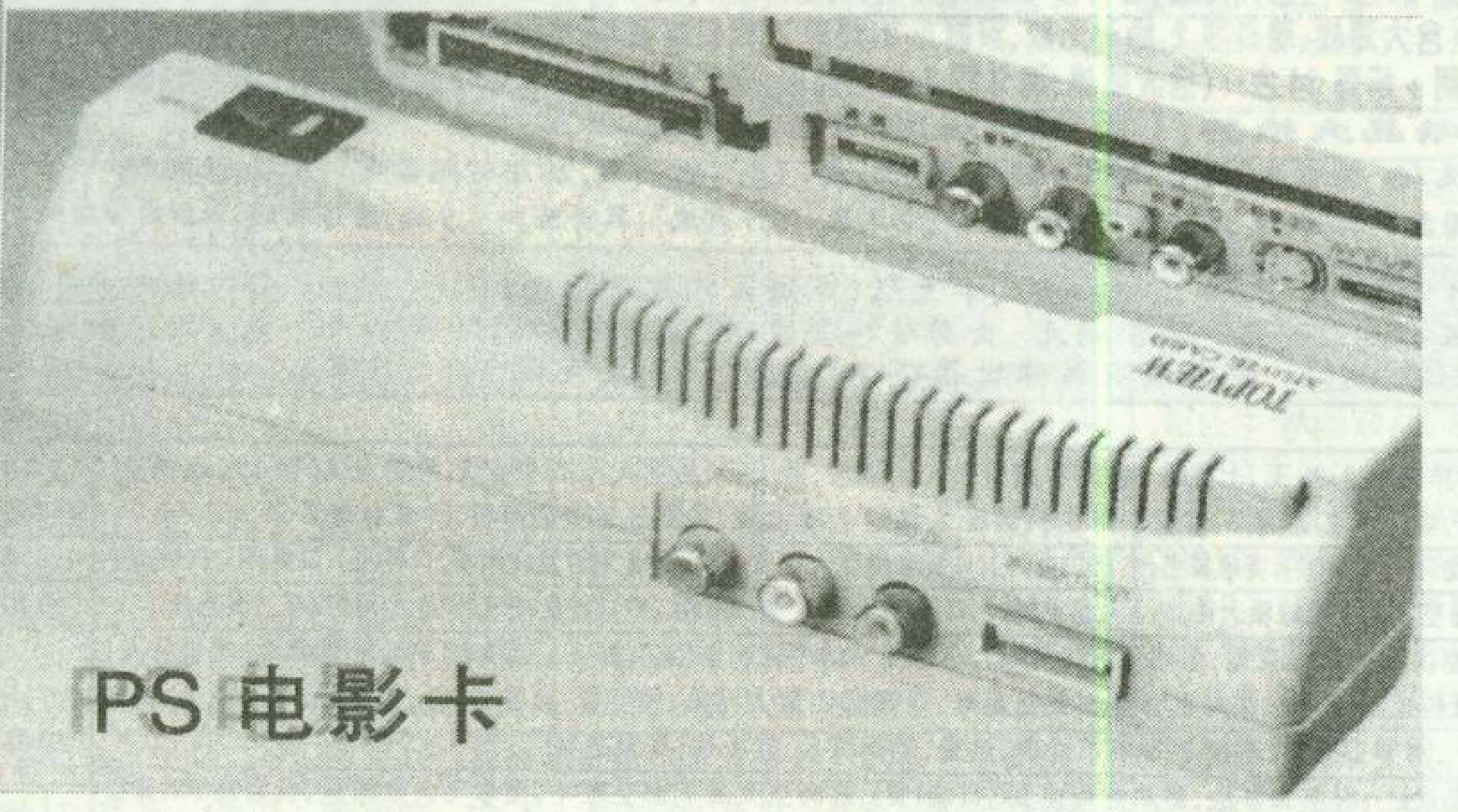
千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车,启迪书店内 **古城店**:地铁古城站西北口,日月商城内

玉泉店新开设特价柜台,原价 5 折起,实惠多多多。

广告速递

topview

深圳市宏信宇实业有限公司



PS 电影卡

本公司专业生产 PS 电影卡（具备有金手指功能）
直接进入 VCD，欢迎新老用户，批发、零售
本公司将为你提供优质服务

地址：深圳市福田区车公庙泰然工业区 213 栋 5A 座
批发热线：0755－3301494　传真：0755－3303736
电话：0755－3303494　3303611
邮编：518040　联系人：孙生

昆明艺宝通电玩

艺宝通电子商贸有限公司是一家专门经营电玩产品的公司，本公司作为日本世嘉“土星”云南经销商凭借雄厚的经济实力引进大量原装电玩产品，将高质量、低价位的电玩精品奉献给广大消费者！

特别推荐：
索尼 5903 型(带 VCD 功能)
索尼 7003 型(宽电压 110－240V)
(以上机型属本公司云南代理机型)

质量更好　价格更低

元旦、春节期间，凭此广告在本公司购任一款“土星”及索尼 7000 系列、5000 系列机型将享受批发价，并可赠送“VR” T 恤一件或精美电玩海报一张，购“土星”原版软件享受 50% 优惠，先到先得，赠完为止！

本公司备有大量土星及索尼周边设备软件配件等，欢迎云南地区电玩爱好者及经销商前来选购批发！

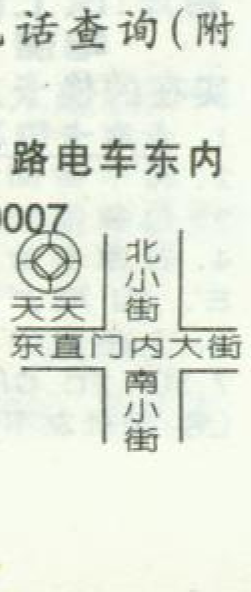
昆明艺宝通电子商贸有限公司
地址：昆明市高新正大电子电器城 B 区 5 排 8 号
电话：(0871)8313873　(0)1398719959
乘车路线：56 路、58 路都可以到高新正大电子城

天天游戏专卖

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
SS 原装芯片记忆卡	70元	10元	PS 鼠标	85元	15元
SS 金手指卡、书一套	100元	15元	PS 纯原装手柄(与随机手柄相同)	50元	15元
SS 制转 N－P	40元	10元	PS 原装振动手柄	140元	25元
SS 手柄六分插(原装)	195元	25元	PS 飞行摇杆	85元	15元
SS 仿原装黑色透明手柄	30元	15元	PS 制转 N－P	40元	15元
SS 1－4M 金兼容加速卡	90元	10元	PS 遥控手柄(双)	235元	25元
SS 原装 3M 加速卡(可玩 97)	60元	10元	SS、PS 电源	15元	15元
SS 4M 加速卡、记忆卡、金手指卡 3 合 1	175元	10元	SS、PS AV 三分插	40元	15元
SS 中摇杆	135元	30元	SS、PS 原装 AV 线	25元	10元
SS 原装单人大摇杆	200元	50元	SS、PS N64 三用振动方向盘	400元	50元
SS 原装梦精灵游戏盘	50元	10元	PS 专用振动方向盘	330元	50元
PS 金手指卡、书一套	65元	15元	SS、PS S 端子线	25元	10元
PS 原装 15 格记忆卡	65元	10元	世嘉彩色手掌机(带电源)	565元	50元
PS 原装 30 格记忆卡	85元	10元	彩色 GB 手掌机(送卡)	750元	30元
PS 组装 15 格记忆卡	25元	10元	荧光 GB 手掌机	430元	30元
PS 组装 120 格记忆卡	95元	10元	DC 原装手柄 330元 25元 DC 记忆卡 330元 10元		

本店还备有大量价格低廉之世嘉机、卡；FC 机、卡；GB 机、卡；超任机、卡；N64 机、卡及配件，还有大量日本动画 VCD 和连续剧。欢迎玩友来函索取价目表或电话查询(附写清地址、贴足邮票的信封及三元钱)。

地址：北京市东城区东直门内大街 149 号(乘 106、107 路电车东内小街下车，24 路东直门内大街下车)　邮编：100007
联系人：汤卫民　收款人：天天游戏专卖店
电话：(010)84010216
通州区店：新华大街潞州商城一楼　经理：田英珍



北京游戏广场（冠杰公司）

邮购套餐一律免邮费

开业五周年大酬宾，现货供应PS套餐

全部现货　无须订购　五年老店　质量保证

经济型：PS主机＋双手柄＋电源＋原装记忆卡＝零售合计~~1320元~~，套餐价1166元。

小康型：PS主机＋原装记忆卡＋HORI手柄＋电源＋中文金手指卡＝零售合计：~~1405元~~，套餐价1266元。

豪华型：PS主机＋原装记忆卡＋振动手柄（或大摇杆）＋中文金手指卡＋电源＋飞行摇杆＝零售合计~~1620元~~（~~1600元~~），套餐价1466元

5904型：PS主机（VCD2.0功能）＋原装记忆卡＋振动手柄（或大摇杆）＋中文金手指卡＋电源＝零售合计~~1850元~~（~~1800元~~），套餐价1666元

发烧友型：PS主机＋多功能功放器（送低音炮音箱）＋原装记忆卡＋中文金手指卡＋振动手柄（或大摇杆）＝零售合计：~~2060元~~（~~2010元~~），套餐价1866元

次世代套机：
- PS 7000型套机（双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋保修卡＋会员卡）1180元　邮费50元（日版）
- PS 7501型套机（双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋保修卡＋会员卡）1280元　邮费50元（美版）
- SS 白土星套机（JVC光头＋火牛＋双手柄＋AV线＋保修卡＋会员卡）1210元　邮费50元

游戏广场征集店标，祝君岁初中大奖

（本活动截止于2月15日，以邮戳为准，中奖名单于3月份公布）

要求：1、图标内容健康、新颖、简洁（可电脑作图）
2、每人10元报名费（可夹于信封中）
3、填好表格（随图标，报名费一同寄来（复印有效）

姓名＿＿＿＿＿＿＿＿　出生年月＿＿＿＿＿＿＿＿

联系电话＿＿＿＿＿＿＿＿　所持机种＿＿＿＿＿＿＿＿

详细地址＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

奖品：奖DC游戏机一套或PS、SS各一套。

每名参赛选手均可获本公司会员卡一张及超值纪念品一份，并收录本公司即将出版的《中国玩友通讯录》。

注：图标恕不退还，一经采用，版权归本公司所有。

GB单卡

第二次机器人大战（中文版）	35	口袋妖怪（绿）	26	米达机器人2	34	98职业棒球	32
三国英雄传（中文版）	28	口袋妖怪（青）	30	恐龙蛋	26	98光荣联赛足球	32
饿狼3代	25	3D音速六代	26	96格斗王	24	世界英雄2（完美版）	32
名侦探柯南	25	大贝兽物语	28	97NBA	32	街霸2	26
98F1赛车	28	侍魂3代（斩）	28	星际战争	28	侏罗纪公园－迷失世界	32
牧场物语	35	口袋里的情人	33	98大海战	28	幽游白书全集	48
四驱车1代	25	98FIFA足球	25	鸡蛋仔俱乐部	26	恶魔少年	30
四驱车1代	28	98实况足球（PS版）	28	热血新纪录	28	阿拉丁	24
月影村	27	鬼太郎	25	热血高校	28	叛空战争编	24
天外魔境2	33	战斗国家2（PS版）	38	热血进行曲	28	兰球飞人2代	24
超魔神英雄传	32	大头玛莉6代	26	机器猫	25	玩具总动员	24
口袋妖怪（红）	26	吞食天地3（中文版）	32	泡泡龙	25	狮子王	24
		三国志（中文版）	28	乱马－格斗篇	28		
		米达机器人1	32	乱马－乱舞篇	28		

GB特新卡　四驱车3代 32元　口袋妖怪（黄）65元　勇者斗恶龙（彩版）75元　97格斗天王 85元　太空战士4 78元　花木兰演义（电脑版）55元　电车GO（PS版）55元　陆海空大战2代（彩版）85元　暗黑封印1+2 34元

买必送　凡购买GB卡者均送《GB新卡上市表》一份，GB卡免邮费。

注：无论您从何处购买的GB单卡，只需20元即可任换一盘本公司GB单卡（要求卡盒、卡带、说明书全新，GB特新卡除外）

独家推出：次世代游戏机专用多功能功放器Ⅱ型（含变压器，制转，AV分插，N－P转换，重低音，耳机，S端子等功能）580元/台 邮费50元
凡购买此功放器者均赠送Play Staion重低音炮音箱一对　再送电脑连接器

本月特价商品：PS原装手柄45元（会员价40元）邮费10元　PS、SS双用振动手枪120元（会员价108元）邮费30元（含化解危机功能）
PS、SS双用大摇杆（带连发、慢动作）95元（会员90元）邮费20元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS组装白手柄	12	10	SS金手指卡（内存150组密码）	48	20	PS仿原装记忆卡（芯片记忆）	30	10	PS、SS S端子线	22	10
SS豹三手柄（送手柄摇杆）	55	15	SSVCD卡（原装3.0版）	440	20	PS组装记忆卡（电池记忆）	18	10	PS、SS对战线	22	10
SS原装记忆卡（日产）	110	10	SS、PS金手指书（98年6月）	32	10	PS限定版记忆卡（五色）	35	10	GB原装机（五色）	270	20
SS原装记忆卡（港产）	80	10	SS、PS金手指书2（98年11月）	50	10	PS中文金手指卡（截动画内存150组密码）	48	10	GB超薄机（五色）	320	20
SS樱花记忆卡（芯片）	90	10	电脑六键手柄（无须安装盘）	75	10	PS毫华制转（送RF线两组输出）	38	10	GB液晶机	410	20
SS樱花记忆卡（电池）	45	10	PS组装手柄	12	10	PS飞行摇杆（带吸盘）	80	15	GB彩色机（日版）	710	20
SS豪华制转（送RF线）	38	10	PS连发格斗手柄（慢动作）	30	10	PS VCD卡（2.0版无须引盘）	280	20	GB放大镜	20	10
SS4MB加速卡（全兼容）	65	10	PS HORI格斗手柄（蓝、白、黑、透、灰）	28	10	PS VCD卡（3.0版无须引盘）	390	20	GB摇杆（厚、薄机用、五色）	18	10
SS仿原装光枪	29	10	PS豹三手柄（送手柄摇杆）	60	10	通用AV四分插（新款）	45	10	GB贴膜	15	10
SS手柄8合1摇杆	35	10	PS半月格斗手柄	28	10	PS、SS、N64方向盘（双震、带档）	420	30	GB对战线	15	10
SS原装手柄六分插	185	20	PS骷髅振动手柄（双马达）	140	20	PS、SS、N64方向盘（半圆）	250	30	GB电源（薄、厚）	15	10
SS原装3D球形手柄	125	20	PS原装记忆卡（日产保半年）	110	10	PS、SS双人仿街机手制台	280	50	GB皮套（薄、厚、真皮）	18	10
SSJVC光头（日产）	110	20	PS原装记忆卡（马产）	70	10	PS原装鼠标器（送对应游戏）	115	15	GB照像机	580	20
SS三洋光头（日产）	120	20	PS原装透明记忆卡（日产保半年）	115	10	PS、SS AV线	22	10	GB打印机	580	20

注：1. 由于邮购业务量大，请来信者自备回邮信封及邮票，望玩友谅解。
2. 电话预约，送货上门，免费送货。索取次世代游戏目录3元/份。
3. 本公司现货批发游戏机及配件，专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
4. 高价位收购各种32位游戏机，提供以旧换新业务，并可互换二手货。

公司（邮购汇款）地址：北京市宣武区右安门内大街丙12号（冠杰公司）收
邮编：100054　乘车路线：61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东
业务电话：（010）63522272　赵小姐　批发电话：01301239442　刘先生
西安分店：西安市团结南路一号新土门批发市场8街27号［山林电玩专营店］　联系人：赵先生　TEL：029－4221094

武汉 新境界游戏俱乐部

批发零售： 各类8位－64位游戏主机，配件及其软件

特色服务： 所有游戏提供港台详尽攻略、介绍。

特新特全： 游戏软件数千种，日本动画VCD、CD数百种。

99精品系列： 背包、服饰、匙扣、相片、挂历、海报、拼图、贴纸、模型、钱罐、卡咭、挂布。

贺新春、迎寒假，超任套机特价：500元/套，“梦工场”主机免费试玩。

电玩也发烧，游戏新境界

俱乐部迁新址：江汉区三民小区6号楼乙单元2楼5#
专营店新开业：江汉区民主一街177#新星商场内
邮购(通信)地址：江岸区堤角前街1#
电话：(027)－82851346 邮编：430011
联系人：赵军 资料备索，付费5元

合肥游戏之屋

南京风云电玩 游戏专营店

本店专营DC、N64、PS、SS、MD、GB、GG等各类高、中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内、外商家，玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有SS、PS游戏上市，品质上乘，欢迎来信来电查询。

☆本店备有多款动画VCD，品种齐全，欢迎广大玩家来信索取目录。

☆春节期间，玩友凭当月电软杂志来本店购买游戏机可享受特大优惠价格并赠99年精美挂历一份。

☆玩友来信请附回邮信封及邮资，并请将回邮地址工整、准确的填写，如对邮购物品有疑问，请速来信说明情况以便本店查询。

地址：合肥市红星路36号(黄山大厦站往商之都方向)
邮编：230001 电话：(0551)2661691 联系人：杨健
淮南地区连锁店：超腾电玩专营店
联系人：胡先生 电话：(0554)6645278
巢湖地区连锁店：梦圆电玩专营店
联系人：马先生 电话：(0565)2336033
南京地区连锁店：风云电玩专营店
地址：南京市同仁市场905(珠江路1号中山大厦对面)
电话：(025)3229766 联系人：陈先生 徐小姐

南京 阿童木

春节大酬宾

十年的经营，是信誉的保证，99年新春之际，我部为广大玩家特价酬宾：

各型PS机原装全套	1100元	各型SS机原装全套	1000元
PSVCD原装机	1450元		
原装16位超任机全套	800元	GB掌机	280元
原装16位世嘉机全套	150元	16位彩色掌机	550元

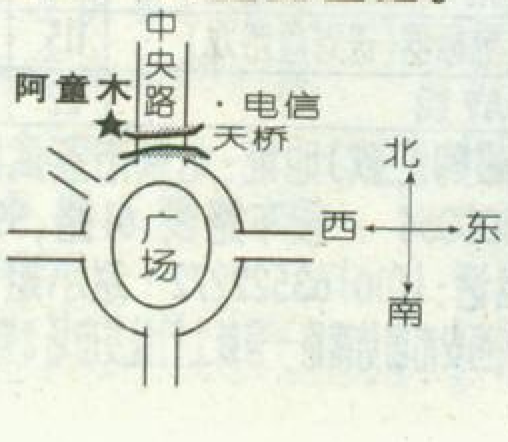
特价酬宾商品数量有限，欲购从速。

本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件，周边器材，PS、SS、超任、动画光盘。

快速修理PS、SS、超任机，非重大问题、立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按“消法”实行“三包”，并终身包修。

地址：南京市中央路1号。
(鼓楼广场北口，电信大楼对面，鼓楼食品商场东大门、天桥旁)
电话：(025)3373658
BP：(025)127(126)－2213998
手机：1395171198



哈尔滨 红日 游戏机专卖店

迎新年大酬宾，凡在本店购物满50元者均有精美礼品赠送。

红日新感觉

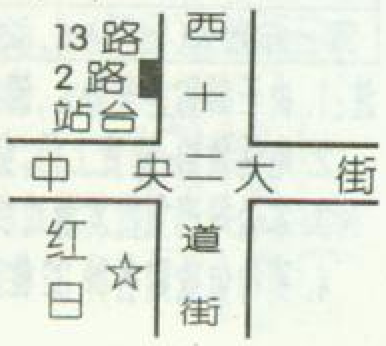
DREAMCAST 到货！

1、专业批发零售DC、PS、SS、GB、N64、16位彩色手掌机。
2、本店备有数百种PS、SS软件及动画VCD。周边设备齐全。
3、二手货市场：索尼二手机5501、1001，同时收购、兑换主机，兑换GB卡(限本市)。
4、专业维修各种游戏机，收费低，立等可取。
5、长期办理外地邮购业务，欢迎来信、来电垂询、索取目录(来信索取目录表，请贴好邮票回邮信封及3元/份)。
6、专业光碟机改街机，经销各种名牌街机管理器。

红日新天地

完善的售后服务免除您后顾之忧！

外地顾客在火车站乘13或2路、汽车到西十二道街下车，前行150米即到。
地址：哈尔滨市道里区霞曼街69号。
电话：0451－4678874 邮编：150010
联系人：张琦



北京皇金荣游戏兵团

（批发销售中心）迎春节 送大礼！！！

专业维修次世代游戏机，100%成功！

原装 SONY 套机：970 元；（手柄、AV 线、直读、保修卡、会员证）全国特低价，数量有限！免邮费

原装 SONY 套机：1130 元；（7000 型）原装双透明手柄＋双记忆卡＋直读＋电源＋AV 线＋保修卡＋永久会员卡 邮费 40 元

原装 SONY 套机：1190 元；（5501 型）原装双透明手柄＋双记忆卡＋直读＋电源＋AV 线＋保修卡＋永久会员卡 邮费 40 元

原装土星套机（JVC 光头、手柄＋直读＋AV 线＋电源线＋保修卡＋会员证） 890 元 邮费 35 元

原装 PS 机＋原装记忆卡＋双手柄＋电源＋AV＋直读＋保修卡＋永久会员卡＝1030 元 邮费 40 元

原装 PS 机＋原装记忆卡＋双原装手柄＋电源＋AV＋直读＋PS 光枪＋保修卡＋永久会员卡＝1140 元 邮费 40 元

原装 PS 机＋原装记忆卡＋双手柄＋电源＋强力中文金手指卡＋PS 专用光枪＋无须引盘纠错王电影卡＋永久会员卡＝1525 元 邮费 40 元

凡在本店购机者，一律送 50－100 元的精美礼品。

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

面向全国高价回收二手次世代游戏机！ 世嘉新主机（128 位）DC：3900 元

99 街霸 胜利足球 3 擂台赛

赢擂主者奖品为：1、原装 PS 振动手柄 2、原装 PS 鼠标 3、原装 PS 记忆卡 4、十张游戏 5、一张游戏（或相应 SS 配件）

报名费 5 元（购物 30 元者可免费参赛），中奖率 65%，中奖方法：现场抽奖。 参赛时间：每周六、日

欲参赛者请与本店联系，具体事宜见店内海报。

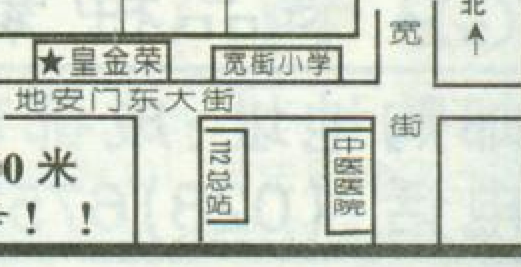
为迎新春，凡在本店购物者（邮购者，只限配件）。凡购物满 50 元即送一张"返还卷"。"返还卷"持有量越多可换物品价值越高。

欲知详情请来电垂询。

PS 配件	价格	邮费（元）
原装振动手柄	120	20
原装手柄	48	12
彩色格斗手柄（五色）	30	12
3D 手柄	55	15
强力中文金手指卡＋秘技书	90	15
专用光枪	48	17
原装记忆卡	90	10
仿真记忆卡	35	10
120 格记忆卡	100	10
透明彩色记忆卡（IC）	50	10
带吸盘飞行大摇杆	75	20
加强型豪华制转	45	10
红外遥控手柄（双支）	150	25
PS 专用 VCD 卡（新 2.0 版本）	300	20
PS 纠错王电影卡（无须引盘）	450	20
SS、PS、N64 带振动方向盘	450	30
三用方向盘	310	35
台式专用大摇杆	190	40
AV 线	22	8
对打线	22	8
原装双用振动大手枪	120	25

SS 配件	价格	邮费（元）
原装手柄	55	10
原装 3D 手柄	120	12
强力连发格斗手柄	30	10
多功能格斗手柄（可换三种摇杆）	45	13
强力金手指卡（赠书）	85	15
超强力记忆卡	68	13
原装台式专用大摇杆	160	30
加强型豪华制转	45	12
新 4 兆加速卡（对应全部游戏）	68	15
专用光枪	38	15
S 端子线	25	10
SS 原装电影卡	450	30
SS AV 线	35	10
AV 转接器	50	20
PS、SS 双用手枪	80	30
PS、SS 双用小蜜蜂光枪	90	20
SS、PS 双用振动手枪	98	20
原装液晶 GB 机	430	25
原装超薄 GB 机	340	25

地址：（邮购、汇款）北京市东城区地安门东大街 65 号
邮编：100009 收款人：李维隆（先生） 电话／传真：（010）84014872（批发）
乘车路线：58 路皇城根北口，112 路亮果厂，13 路锣鼓巷，2 路，104 路，108 路（宽街下）宽街路口西 200 米
欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。购机者请付上您的联系电话！！



山西 太原 前卫 GAME 馆

寒假期间推出下列服务：

☆世嘉新主机 DC 现场展示
☆各款次世代主机特惠价发售
☆回收、贴换二手游戏机及软件
☆彩色 GB、SNK 机皇、二手彩显，现货低价，欢迎选购。
☆大量土星、PS 软件低价发售

第四届"少年街霸"大赛继续举办，冠军奖品为 CAPCOM 原装豪鬼全身像一座。每位参赛选手均赠送游戏光盘一张，欢迎报名参与。

报名时间：1999 年 1 月 15 日－2 月 15 日
报名地点：前卫 GAME 馆总店、分店

地址：太原市新建路 35 号
邮编：030002 联系人：李梅
电话／传真：0351－4063902

浙江 三颖电器 义乌

专业批发

PS 索尼机：7000、7001、7002、7003、7501、7502、5501、5503、5903（带 VCD 功能）

SS 土星机：
世嘉Ⅱ型机（单制、双制）、世嘉Ⅰ型机（双制式）
世嘉彩色手掌机（可外接手柄，连电视用）
任天堂 GB 手掌机，超薄 GB 机，荧光 GB 机，彩色 GB 机，各种 8 位机。

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业人员进行调试及维修，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号 邮编：322000
电话传真：0579—5535396、0579—5539523
手机：0579—9009835 联系人：徐桂生
广州批发电话：020－81857059

成都华峰电脑

值此新春来临之时，我部向久违的电玩爱好者致以衷心的问候！并将从即日起一律实行酬宾价销售索尼(7000、7001、7003、7501、5903型)，土星等次世代游戏机软件和配件，并保证原装正品。(以下价格均不含邮费，由于定稿时间所限，可能会和当日价格有出入，请以电询为准。)

★特别推出震撼机种：梦工场(DC)价格电询

★专业技术维修次世代游戏机，速度快、价格合理

品名	价格	品名	价格	品名	价格
PS双人用大摇杆	260	PS五合一小摇杆	20	PS及SS原装手柄	55
PS原装振动手柄	170	PS摇控手柄	150	PS及SS组装手柄	15
PS原装透明记忆卡	80	PS鼠标	85	PS及SS制转	48
PS组装透明记忆卡	45	PS六分插	130	PS及SS S端子线	35
PS组装记忆卡	30	PS组装枪	45	PS及SS原装光头	160
PS飞行摇杆	105	PS格斗手柄	50	PS及SS金手指卡(送书)	98
PS原装化解危机枪	290	PS及SS无线摇杆	190	超任双线火牛	50
PS组装化解危机枪	150	PS及SS有线摇杆	85	超任手柄	20
PS左轮枪	50	PS及SS液晶手柄	195	PS、SS、N64三用多功能方向盘	450

日本原装GB超薄彩色手掌机	780元	万信原装GB标准手掌机	295元
日本原装GB超薄夜光手掌机	420元	万信原装GB超薄手掌机	360元

GB卡品种繁多，详细节目函索，另备有大量VCD动画节目

邮购地址：成都市人民中路二段51号新29号(成都剧场四川省检察院旁)

电话：(028)6753488　传真：(028)6753488　邮编：610031　联系人：吴红

鞍山益友邮购价目

(购配件按98年12期65页)

***有效期2月1日－4月1日以邮戳为准　*厂价直销　欲购从速，退换满意**

邮购方法：单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，保价平邮邮费10元1个，2个13元，以后每多一个加3元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，如有任何不明之处请电询(勿写信)。

本店承诺：所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，款到24小时发货，从您汇款当天算起8－20天均能收到物品，因远近不同所需时间有长有短，为了维护您的利益汇款25天仍没收到物品请来电查询。

物美价廉：价格低质量与其它专卖店都是一样的所有卡带终身保用。

正版GB卡适用于所有GB机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块质量问题终身包换。

GB单卡：97格斗王	80元	荣光足球	21元	牧场物语	20元	三二四驱车3代	36元	花木兰	33元
街头霸王2代	18元	96格斗天王	18元	月影村	21元	口袋妖怪3代(青)	21元	饿狼传说3代	19元
坏玛莉	60元	三国英雄传(中文)	21元	爆钓列传	31元	超魔神英雄传	31元	吞食天地3代(中文)	21元
迷你机器人	20元	口袋妖怪2代(绿)	20元	暗黑封印	33元	地下杀人事件	20元	炸弹人	19元
昆虫博士	28元	第二次机器人大战(中文)	29元	国际象棋	15元	口袋恋爱	20元	口袋妖怪(红)	20元
天外魔镜2代	31元	鬼太郎	21元	三国志(中文)	20元	大贝兽物语	25元	口袋妖怪4代(黄8M)	49元
美国F——15战机	15元	勇者斗恶龙3代	55元	98足球FIFA	20元	世界动物园	31元	电车英雄	31元

正版8位FC机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机、学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块质量问题终身包换。

(FC文字卡)太空战士1/2/3代 25/26/33元　勇者斗恶龙1/2/3/4代 23/25/33/34元　圣火徽章1/2/3代 33/33/34元(3代为中文版)

魔神英雄传	24元	吞食天地3代(中文)	30元	吞食天地	24元	封神榜(中文)	30元	半熟英雄(中文)	26元
三国志2代	30元	圣火列传(中文)	20元	英雄战记	31元	第四次机器人大战	30元	荆轲新传(中文)	20元
三国志3代	23元	铁拳对钢拳	24元	元朝秘史	23元	第二次机器人(中文)	30元	三国志5代	23元
吞食天地2代	34元	钢弹物语3代	24元	萨尔达传说(中文)	26元	蝙蝠战士2代	23元	世纪大战	23元
冒险之书	30元	帝国战记	23元	重装机兵(中文)	30元	成吉思汉	23元	不如归	18元

大量收购二手GB机180元只要能正常使用即可，寄到本店当天邮局付款，二手货出售GB机200元，已换新镜面，质保3个月，邮费30元

正版16位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡台的16位世嘉1型，2型机，全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒1个，说明书一本内装记忆电池一块，质量问题终身包换，购文字卡同时赠台湾产，4角趣味拼图一套共9张，多买多送市场价8元。

MD卡：三国志5代(中文)	39元	大富翁(中文)	39元	皇帝财宝(中文)	49元	太空战士(中文)	39元	封神榜(中文)	39元
梦纪模拟战2代(中文)	39元	武将风云录(中文)	39元	吞食天地3代(中文)	39元	铁木真(中文)	49元	三国志3代(中文)	39元
水浒传(中文)	39元	织田信长(中文)	39元	新光明与黑暗(中文)	39元	大航海时代2代(中文)	39元	三国志2代(中文)	39元
信长霸王传(中文)	39元	悟空外传(中文)	39元	三国乱世群英(中文)	39元	众神遗产(中文)	39元	亚瑟传说(中文)	39元

MD动作卡：		大混战	13元	超感足球	20元	恐龙兄弟2代	23元	超级忍3代	13元	机车3代	20元
杨家将	39元	松鼠大战	13元	未来战士	20元	98足球	32元	花式台球	13元	蝙蝠与罗宾	20元
篮球飞人	23元	战斧4代	13元	漫画地带	20元	VR快打2代	37元	西部枪声	9元	忍无可忍	20元
音速5代	39元	蝙蝠侠	9元	外星王子	20元	侏罗纪3代	37元	影武者	9元	真实谎言	20元
地球虫2代	33元	机械战警3代	9元	音速4代	20元	四人组3代	33元	忍者蛙	9元	黑水海盗	20元
幽游白书	30元	射击坦克	9元	狮子王2代	20元	洛克人全集	23元	苏丹之剑	9元	芭比娃娃	13元
魂斗罗	20元	赌神	9元	雷电传说	13元	超人2代	20元	彩虹岛	9元	F22	13元
迅雷行动3代	20元	雷鸟3代	9元	魔界大法师	13元	12人街霸	20元	蜘蛛人	9元	688潜水艇	13元
四人组2代	20元	海底城	9元	空牙	13元	音速3代	20元	空战克星	9元	汤姆与吉瑞	13元
鸟人战队	20元	战斧	9元	过关神龟	13元	世界英雄	20元	中国象棋	15元	战场之狼2代	13元
龙虎拳	20元	98格斗王	39元	F－15战斗机	13元	红色战区	20元	雷鸟4代	15元	摇滚赛车	13元
炮兵大追击	20元	超级玛莉	23元	战斧3代	13元	书页仙	20元	真人快打4代	36元	格斗三人组	9元
越空狂龙	20元	真侍魂	23元	兔宝宝	9元	主题公园	20元	饿狼传说2代	31元	石头家族	9元
忍无可忍2代	20元	侍魂	32元	EQ追踪赛车	9元	沙漠风暴3代	20元	美少女战士	20元	双截龙2代	9元
实况足球	20元	豪血寺一族	28元	战斧2代	9元	印地赛车	20元	对打神龟	20元	异形风暴	9元
阿拉丁	20元	大航空时代	24元	V形战机	9元	特形金钢	13元	割喉岛	20元	光电战机	9元
街头赛车	20元	超音鼠	20元	四天明王	9元	米格29	13元	鬼屋3代	20元	鲛鲛鲛	9元
海豚3代	13元	侏罗纪2代	20元	大富翁	9元	七喜	13元	七龙珠	20元	西部枪手2代	18元
暴力克星	13元	复仇者	20元	超级飞狼	9元	沙丘2代	13元	魂斗罗2代	20元	恶魔城	9元

台湾主板真正100%兼容MD2型机PAL制式内置制式转换卡兼容所有MD卡，含原装卡付双手柄、AV线、电源、AV合，RF线，推广价125元，邮费35元，质保2个月。

汇款地址：辽宁省鞍山市立山区太平158栋9号　邮编：114033　收款人：王恩超　电话/传真：0412－6411210

秘技天地 秘技偏方

■主持人：风马

PS R－TYPE△ FP 7

接关次数无限：游戏开始时的接关次数是有限的，但只要游戏时间达到3小时，接关次数便可达到9次；如游戏时间超过6小时，接关次数就会变为无限。

选关法：只要在游戏中使用"波动エネルギー"的次数达到10000次，就可以在主菜单上发现"STAGE SELECT"一项。

北京　为了能玩通而"烧机"6小时的　风马

风论：现在这种靠耗时间来达成某目的的秘技似乎有流行的趋势，这其实是一种强迫别人去玩的方法，风马个人感觉这样十分无聊。

PS 街头滑板族 FP 5

三名隐藏人物：当你用全部人物都通关一次的话，就会出现一名隐藏人物"SAHO"；用"SAHO"通关一次的话，就会出现第二名隐藏人物"JANE"；再用"JANE"通关一次，就会出现第三名隐藏人物"TRACY"。

北京　觉得四只脚都踩在滑板上十分不舒服的　风马

SS 秃头王国 FP 7

可以自由选关的密码：只要在输入密码时，顺序输入"ZZCABAA"，就可以随意选择全部67关游戏了。

北京　并不想变成"秃马"的　风马

SS/PS 卡普空世代5·格斗家们 FP 5

隐藏的画面：将"街头霸王2"打通后，可以看到"超级街霸2"的画报；再打通一次，可以看到"超级街霸2X"的画报；将"街霸2加速版"打通，可以增加"音乐欣赏"模式；当打通全部三款游戏的话，可以增加一个"特殊赛场"的模式，在这里可以用这三集中的任何人物进行对战。

北京　已经十分不适应没有空中防御的　风马

PS CRISIS BEAT FP 5

附加模式OPEN：将游戏打通一次（NORMAL以上难度），难度设定中便会多出EXPERT一项，而此难度是不能CONTINUE的；将Pair Mode中的两组分别打通一次（即两种STAGE1都打过）之后，会出现FREE MODE，此模式可任意组合同伴，但没有过场动画；将EXPERT难度打通可看到所用人物之特殊画面，若4名人物均打通则可在GALLERY中选看此画面（用FEISU实在太难了）。

人物全技：（1—ATTACK 1；2—ATTACK 2）

●EIJI GARLAND

Rising Combo：1－1－1－1　Double Low kick：2－2－2

Hybird Rush：1－2－1－1　Cyclone Rush：1－1－2－1－2

●JULIA JEFFERSON

Siren Palm：1－1－1　Air Sobat：2－2－2

Hanging Junon：2－2－1－1　J.Swing：1－1－2－2－1（连打）

Sky－High J.：与敌人在空中接近时按1。

●KENETH KIROVA

KouRaiJin：1－1－1　RaiRenJin：2－2－2

Ren Sou Ten Shokyaku：2－2－1－1　TenFuHouKyaku：1－2－2

●YAN H.FEISU

GouJinTotsu：1－1－1－1－1　KuJinKyaku：2－2－2

ShoTenTotsu：1－1－2－2　TenFuJin：2－2－1－1

J.J（Julia Jefferson）的Sky－high J.活用法：JJ的此技作为空中投技单独使用很难命中（除了对跳来跳去的BOSS—DUKE），用以下的方法可以活用：首先抓住敌人，连打"1"（ATTACK 1），共3下，最后一击会将敌人击向空中，此时马上跳起使用Sky－high J.必命中。关键在于跳起时要配合方向键。例如，抓住敌人时，敌人若在下方，跳起时就要按住上，以此类推。此技堪称本游戏中最强连技。笔者在熟练掌握此技基础上，用JJ打通HARD难度仅死一命（单打），且是在最终BOSS处死的。

北京　航空航天大学不会踢球的　谢晖

PS 异度将甲 FP 4

调整水量：在去取第二个アニマ之器时，会来到一个水池处，玩家需将水池中的水量调至5（水满时为10）。方法是：首先按动左边的按钮（3つキズのボタン），连放三次水，再到右边按另一个按钮（7つキズのボタン），加一次水，然后再到左边按钮（3つキズのボタン），再放一次水，便可将水量调至5，这样就可以抽干遗迹中的水，去取アニマ之器了。

对付反叛者ハマー：取得第二个アニマ之器会遇上ハマー（牛头马面?），其实对付他并不难，但有一点要提醒各位，要在他启动自爆之前干掉他，所以フェイ在战斗开始就要启动"ミステムイド"，对此牛头马面要猛杀猛打，因为一旦ハマー启动自爆，除杀伤力极大外，也没有10万多经验值可拿了。

对付巨形怪物（甲鱼?）デウス：战斗开始后，无论如何不要进攻，如果进攻，它会一下子恢复16000HP！而且进攻一次，恢复一次！对付它的唯一方法，就是等它连续三次"敌や味方のHP减半"后，フェイ可以用机神黑掌一下子轰死它，另外说明一下，フェイ要在达到LV70时才会领悟机神黑掌。

江苏南通　钱怡如

PS 寄生前夜 FP 4

博物馆中的最强武器：游戏进行到第五天时，在博物馆二层的监控室中，右边的柜子后面有一电梯入口，需从里面墙角处，往柜子后面走即可进入。此电梯可到达4F的一间密室，里面有一把可加8项特技的武器。

此武器是制造最终武器的好材料。

浙江杭州　陈嵘

马语：此技与98年八期中的内容基本相同，但描述更为详细。

PS 三国志6 FP 5

可以征所有的兵种：当选好可以征兵的武将后，在选择兵种一项时连按三次SELECT键，这时便会发现可以选择所有的兵种了（此技在任何城中通用）。

上海　俞鸣杰

PS 寄生前夜 FP 3

工具组件和万能工具组件：在集全克莱斯勒大厦14个武器卡后，回警署给韦恩。当给到第十个时，选择一下"武器卡"的选项按一下，你会发现你已经得到了工具组件，而全部给韦恩之后，再选，万能工具组件也得到了，真可谓一举两得。另外在游戏第三遍时，当韦恩的选项中出现"武器卡"选项后，再选，便又能得到一个万能工具组件。

安徽寿县 顾正海

PS 古惑狼 2 FP 5

十条奖命：在游戏第二大关中，一个门前有条狗，跳到狗头上踩十下，可得到十条命的奖励。

一处隐藏关：在游戏第三大关有个被大白熊追赶的小关，当行进到桥上时，大白熊会因为太重而掉下去，这时不要向前走，而勇敢地跳下断桥，会来到一个隐藏关，里面有猎手向你射击，难度颇大，实力强者不妨一试。

安徽寿县 顾正海

PS 三国志 5 FP 8

无赖式"敛钱"：在游戏中如想一开始便取得全部宝物和大量金子、粮食几乎是不可能的，只有发展几年才慢慢富裕。其实在游戏一开始便选择功能中的退出，当选择以后，便连续不断地按 R1、L1，这时会出现一个新的选项，选择"任意君主担任"，你会发现地图中的国家全部由你操纵了，这时选择外交中的进贡……如再想恢复游戏，选"单个退出"即可。（这么多"铁"怎么花啊！）

安徽寿县 顾正海

马语：这条秘技还可以进化为"迅速统一"之类的，不过这样就让这类游戏失去意义，不好玩了。但作为秘技，刊登出来是没有大碍的。

SS 光明力量 3·冰壁的邪神宫 FP 4

战士的加入：以下均是九八年十二期的攻略中没提到的伙伴，现把加入方法公布于众。

神龙：在墓场只要让龙人来解决它就能使其加入。它是可以转职、复活的（没说一样）。

雪女：只要让朱利安或神子与其对话就会加入，她能召唤雪女攻击。

小矮人：朱利安同辛比奥斯在温泉中谈话走出后可在酒吧附近见到他，先在道具屋买两块肉再与其对话，然后带他到井旁调查。就能使他和他的伙伴加入，战斗时矮人坐在他朋友的肩头开炮，十分搞笑。

东方异人：最后一章，朱利安在自己的大本营能使他加入，此人实力超群，用了就知道了。

阿珍：最后一战中把她姐姐消灭后，阿珍会苏醒并降到地上，此时让神子马上对其祝福，她就会加入，不过只是个 NPC，只跟朱利安行动。

部分隐藏宝物：第二章デストニア城先不要急于进入地道，到教堂中的屋中与老奶奶谈话可得提升防御力的牛奶。

在フットル村（即收服神龙后进入的那村庄），在道具屋中购买但马上又退出物品栏，重复几次后店主会问你要不要买"女神之泪"。用此法还可在マセ村（即武器店中有游戏机的那村子）的道具屋中买到白指环，而且可买四、五只。在最后一章则能买到"惠之雨"、"女神之泪"，不过价钱稍贵。

江苏常熟 张昊

SS 超级漫画英雄对街霸 FP 5

隐藏角色：选择角色时，分别将光标对准不同的角色，按住 START 键，再按 A 键就可以分别选出不同的隐藏人物。

VEGA→SMENT
DHALSIM→SHADOW
SPIDER－MAN→黑色 SPIDER－MAN
HCILK→杀意 SAKURA
BLACK HEART→黑色 ZANGIEF
OMEGA RED→MEPHISTO

吉林长春 土星的永远的拥护者 赵汉卿

SS 超级漫画英雄对街霸 FP 4

程序漏洞之超强连招：美国队长：（距版边半屏以内）→↓↘PP·→↓↘PP·→↓↘PP（耗3条能量，85%，需最快输入）

隆：（版边）↓重P·真升龙拳·↓重P·真升龙拳·↓重P·真升龙拳·↓重P·浮空·轻P·轻K·↑中K·空投（耗3条能量，65%）

以上两人如调 MAX 能量，对手调成体力不减，可形成无限连招。

广西桂林 汤文进

SS X 超人对街霸 FP 4

部分人物究极连招：肯：距版边1/3屏以内↓轻K·↓重P·浮空·轻P·轻K·中P·空投·↓重P·浮空·中P·中K·空投·↓重P·神龙拳·↓轻K·中P·投技（空投后须用↓重P抵消转身动作，受身可，最后的投技并非连招，100%）

隆：距版边1/3屏以内↓轻K·↓重P·浮空·轻P·轻K·↑中K·空投·→→·↓重P·浮空·↑中P·↑中K·空投·↓重P·浮空·轻P·轻K·↑中K·真空波动拳（受身可，80%）

剑齿虎：版边跳重K·↓轻K·↓重P·浮空·轻P·中P·空投·→↓↘PP·（稍拉后并且对方未落地前）↓重P·浮空·中P·中K·空投·↓↘→重P（受身可，100%）

以上三人连招中如对方受身则中断，对达尔锡姆和电磁人不管用。

广西桂林 很想知道风马是否喜欢玩对战游戏的 汤文进

马语：当然喜欢玩儿啦！

SS 光明力量 3·冰壁的邪神宫 FP 5

隐藏宝箱取得：第四章神子接受洗礼的村子里，在山洞旁边会看到一个无法取得的宝箱。正确的取得方法是先到宿屋，在最左边的房间里仔细找到一扇暗门，穿过后再经一座桥，即可从另一边进入山洞取得宝箱，里面有一支召唤杖。

海南海口 "光明力量"永远支持者 刘赢征

SS 卡普空合集·魔界与骑士 FP 7

《超魔界村》选关法：这其实是一个延用超任时代的秘技，在 OPTION 画面中按住 2P 手柄的 LRXYZ 和 START 键之后再按 1P 的 START，成功后便可以选关。

海南海口 拥有骑士精神的 刘赢征

SS 闪亮银枪 FP 7

增加续关次数：首先将游戏模式调到街机模式，然后回到标题画面，这时会发现每按一个 L 键便会增加一次续关机会，多多亦善。

海南海口 被"闪亮银枪"的 3D 画面刺激得惊叹不已的土星 FAN 刘赢征

SS/PS 月下的夜想曲 FP 5

作弊大法：由于运气 99 的阿鲁卡多其他能力如同小孩一般，而极强的装备一开始会被死神没收，其实在进入死神画面前将其它防具一律解除，只留下披风（不穿披风会死的），跳起让巨大的狼撞到，能力极差的阿鲁卡多便会被撞飞，一直跳过死神的画面！小孩也能拿着强力武器虐待恶魔了（SS 版较难成功）。以后回此画面将再劫难逃，因此去藏书库一定要买マジカルチケット，不然你会后悔的。

最佳练级对象：镇守逆の恶魔城时钟回廊的最终武士ファイナルガード是EXP最多的喽罗，不过他很强，用真空刀对付他吧，而且最强的铠及物理攻击的剑也在他身上。

上海 认为LCK99远远不够的 穆会

GB 圣剑传说 FP 4

瞬间转移到"无声之城"：在女神出现的宫殿里，当女伴被死对头ジエリアス带走后，在宫殿所在的城里到处会出现妖怪，故意在宫殿门口受伤，在隐形的时候赶紧走进宫殿。然后又出来（可能要重复多次），主角就会瞬间转移到那个失去音乐的城里。此技成功率不高，我本人只成功过两三次。

快速赚钱升级法：又是在女神出现的那个宫殿的左边海滩处有一间旅馆，装上铁镐后在旅馆处沿下、下、右走三个画面便会有四只怪物（狼人?），它们笨得排成一行，但周围被树围着，根本没有余地让它们逃走（除了往上跳），装备了铁镐后，它们即使跳也能攻击得到。占尽了"地利"，岂不杀个痛快。干掉后便可获得大量金钱和经验值，再往左转一个画面再进入便又出现这四只怪物（一般的怪物全灭后需转四个画面才能再出现。），只要不断地重复按攻击——左转画面——右进入——攻击——……。即可快速升级（约2分钟一级），金钱也可无限获得。我曾经试过只用听声，一边看电视一边升级（够Happy呢），用不到2个小时就升了差不多80级。但要注意补充HP啊。

广东中山 在生日那天投稿并非常希望被登用的 梁臻盛

GB 吞食天地 FP 5

士兵加满法：游戏初期，击败张兰（チョウラン）进入陈留城后，会被遣而动身去洛阳（ラクヨウ）。在洛阳城中左边楼阁前与一士兵对话，其曰："刘备大人，请带我们一起走。"这时查看士兵数，会发现已多出5000人。而那士兵并未消失，再上前与之对话，同样的话说过之后又会增加5000人。这样一直对话可使士兵轻松增至36000人（极限）。这样的士兵在洛阳城西北（途中过一桥）的另一城中还有一位。

有关玉玺：游戏中会进入大火熊熊的洛阳，最好不要因怕火而匆匆逃出。城中右上角的井中可找到玉玺。凭此宝可使游戏后期西凉城（リョウシュウ）中500名士兵加入（虽然游戏后期也能去找，但早一点顺路带走也不是坏事。当然由于上面的秘技已使"500士兵"变得似乎没什么大不了的了）。

四川新津 拿不准中文"吞食"与
日文"风来"哪个更好玩的 艾尼克斯

艾尼克斯语：担心这捆草料你已吃过了，如果是馊的就算了，小心拉肚子。

马语：草料也会馊吗？我管不了那么多，我只想"饭来张口，'伊'来伸手"……

ARC 龙与地下城·毁灭之塔 FP 4

巧战BOSS法：此游戏的Final Boss不怕任何攻击性魔法，攻击力也很强，用普通打法难以取胜。其实玩家只要选用僧侣，并有5个以上召唤小蛇的魔法，然后接近Boss，不时放一群小蛇，并乘空隙给他几锤，便可不费一丝血打倒他。

注：放小蛇的目的不仅仅是为了伤BOSS的血，而且更是为了使BOSS处于受创僵直中，无法动弹，主要还是靠普通技打击他。

打第五关持剑的BOSS时，玩家必须拥有足够的火瓶，然后设法将他击倒在地（建议使用魔法让其昏迷），立即上去扔一个火瓶，BOSS被烧后会从地上弹起，上前一击再将其打倒，再扔火瓶，……如此循环可击败他。另外此技对在地上行走的BOSS都有效，但应注意敌人弹起的方向，不要将其打进版边，也不要被自己扔出的火瓶烧到。

妙开宝箱法：此游戏的宝箱中，有的所装物品是固定不变的，有的却是随机出现的，且大多数没有机关。对于没有机关的宝箱，应让僧侣或精灵将宝箱抬起（走到箱子上方按住"下"，再按"斩"键），把它扔在地上摔碎后就可能出现一些魔法卷或戒指。对于有机关的宝箱，应离开它一段距离，站在它偏上或偏下一点的位置砍重刀，然后马上离开，如此无论是弓箭、火焰、石化、落石（小范围）、毒气都伤不到我方角色。

魔法抵消法：无论敌人是用物理攻击还是魔法攻击，我方角色都可以用使魔法的办法来抵消敌人的攻击，并加以反击。如第四关有条会喷绿焰的飞龙，便可用跟踪魔法等抵消它的火焰。若选用僧侣，在第五关开始时进入第一个暗门，其中有一藏有加血戒指的宝箱，但如果打开的话就会引来长时间、全屏落石。此时僧侣应使一种加强己方攻击力的魔法抵消落石（此魔法持续时间最长），使全员处于无敌状态，连使两次，便可躲过落石。

隐藏地点：在第二关开始后，打败一群杂兵，会救起一名士兵，此时出现分支剧情。选择第二条道路，来到一座城堡。城内前后有两处石像，第一处石像被推开后，暗门就会开启。第二处石像推开后却不见动静，此时应走到画面右上处，按"斩"键会开动机关，暗门开启。进入后前方地面全是针刺，无法通过。不要急，走到最上端向右扔一把小刀或射一箭，就会击中右面隐藏的机关，地面随即恢复平整，往前走就可发现加血戒、加速靴等珍贵道具。

大量回复法：使用加血魔法时，如不转摇杆，一般只加1—2成的血。如能快速转动摇杆，可加2—4成的血。但若转得太慢，有时连一成都加不到，还不如不转。

上海 总觉得《D＆D》中"毁灭
之塔"比"暗黑秘影"好玩的 卫伟

ARC 98格斗之王 FP 3

"阴影"的妙用："KOF'98"中运动员队的哈维D有一招必杀技——"阴影"（↓↓＋A或C）是一招近身组合拳，可此招判定范围小，威力低，很不实用。其实，此招必杀技还有其它用途，在空使之后（没有击中对方），对方也没有直接击中你（防住对手的攻击也行），哈维D的其他必杀技的威力，性能会发生变化，全都成为2段攻击（电脑自动追加），其中投手攻击（近敌时→↓↘＋A或C）的终结技会由直拳变为上勾拳，之后可追加其它必杀技。

"防御不能技"的妙用："KOF'98"中，由于投技有失败动作，所以可以不用靠近对方直接使用，这时对方不能防御（就是没有防御动作），利用这一特点，有些角色可以配合飞行道具产生一系列不同于前几部KOF作品的连续技或打法，使用关键是离对手一定距离。

麻宫雅典娜：在轻精神力球（↓↙←＋A）后使用超级精神透（←↙↓↘→＋A或C）或心灵传送（↓↘→＋B或D），对手不能防住轻精神力球，而在使用心灵传送后除了对方不能防御外，还能使用如下连续技：

①直接使用出招快的必杀技（如：划空光剑→↓↘＋A或C）或超必杀技闪光水晶波（→↘↓↙←×2＋A或C）。

②接C＋连环腿（→B）＋凤凰箭（↓↘→×2＋B或D）（角落里）

八神庵：在使用轻暗勾手（↓↘→＋A）后使用屑风（→↘↓↙←→＋A或C）或使用Max版八酒杯（↓↙←↙↓↘→＋A或C）后＋屑风，八酒杯击中对手后就看各位玩友了。

坂崎琢磨：在使用轻虎煌拳（↓↘→＋A）后使用翔乱脚（→↘↓↙←＋B或D），虎煌拳或轻霸王翔吼拳（→←↙↓↘＋A）击中对手后使用翔乱脚，此技适用于'94版坂崎百合。

哈迪伦：轻除草者（←蓄→＋A）后＋风暴制造者（→↘↓↙←＋A或C），"防御不能技"看似简单，其实使用好非常实用，常常会打乱对方的计划，建议在对方倒地后使用，成功率相当高。

云南大理 对杂志是否分得清"页"与"面"感到困惑的 CLD

马语：请问第1页和第2页这两"页"加起来共有几"面"呢？在出版印刷领域中一页（1 PAGE或一极）就是一面的意思。

闯关族的家



新年伊始，成了杂志社最忙的月份。编辑们一边编杂志，一边要完成《收藏纪念》、《MAGIC 地带》（原名《三栖人》）和《大墙读本六·科普园地》，而且主编大人要求限期完成。小编们分身乏术，只好挑灯夜战，寝食难安。自杂志公布《春节收藏大行动》，免费赠送《收藏纪念》后，读者反响出奇的热烈。邮购汇单每天堆积如山，发行部亦喜亦忧。现在将有关发行事宜汇报给读者：（一）《收藏纪念》将按期于一月底出书，二月初将陆续发送给参加《春节收藏大行动》的读者，估计2月10日左右即可陆续到达读者手中。（二）由于限量印刷9999本，有些图书又很少，不能满足所有读者的要求。对于这部分读者，我们会将汇款退回，并赠送一件小纪念品，表示歉意和感谢。另外由于内容超出原构想，《收藏纪念》由272面改为304面。（哇，304面！是不是想赖帐，不想白给了！）为保证《收藏纪念》的收藏价值，该书所有内容将不在杂志或其它场合刊登。

一月份杂志虽然涨价，但各地市场均告脱销，纷纷要求增加印数。许多读者来信对第一期的内容，纸张及大幅增加彩页均表满意。肯定杂志对中国国内最大规模的游戏展——上海AM SHOW的报道很有力度。尤其是记者能独家采访到日本游戏业巨头中山和中村，证明杂志社的影响力和日趋成熟。杂志正在把自己独特的内容介绍给读者。本期将刊登这次专访记，都是干货，值得一看。

也有些读者认为新的版式仍旧不够精美，仍有改进的必要。彩页安排上不够合理，应象黑白页一样逐渐形成固定名牌栏目，充分发挥《电软》彩页多而精美的优势。在此对这些读者中肯的批评表示感谢。

由本刊编写，人气度极高的99年开山大作《MAGIC 地带》（原名《三栖人》）将于二月底至三月初出版。这是我们期望值很高，读者也期望值很高的一本书，也是国内第一本系统介绍漫画、动画、电子游戏等青少年文化的专著。该书包括五方面内容，我们用下图来表示：

M	ODEL	……………模型
A	NIME	……………动画
G	AME	……………游戏
I	NTER	……………网页
C	OMIC	……………漫画

ZONE 地带

取这五部分内容第一个字母，合起来为MAGIC，英文意思是“魔法”。书名也可译为《魔法地带》，但显然不如《MAGIC 地带》充满妙趣和神秘感。

《MAGIC 地带》全书共92面彩页，128面黑白，定价24.40元。记得龙哥曾经说过：游戏迷一定是漫画迷，本书是个考验。

第三期开始将分三期连载雪鹰小姐为本刊撰写的特稿《少女漫画》、《少女游戏》、《少女动画》，从女性的角度介绍描写女性的漫画、动画、电子游戏，应有其独特的价值和趣味。

·《GAME BOY 特辑·修订本》已出版。该书封面上方印有“修订本”三字。因印量很少，全国只有北京、天津、哈尔滨、杭州、西安、上海、广州、武汉、等八城市销售此书。其它地区需要的读者，可汇款到杂志社邮购。

·《’98下半年合订本》于一月底在全国同时上市发售。

《中国电玩榜》’98年度幸运读者名单已揭晓，登在本期杂志上。奖品将于一月下旬陆续挂号寄出，请获奖的读者留意接收。《中国电玩榜》自开办以来，经历了初期短暂的低潮，在玩友的支持和爱护下，越办越兴旺，投票人数越来越多，成为中国电子游戏软件的方向标，指示灯。为进一步办好该栏目，杂志社决定99年改为半年一次抽奖。每半年奖品金额不变，仍为3万元。全年共6万元。全年获奖人数可增加一倍。详细情况可参看本期及下期《中国电玩榜》。

编“闯关族的家”已经几年了，许多读者来信给我，把心里的喜怒哀乐，恩怨情仇倾诉在信纸上。虽然无缘见面，但从信中，我听到了你们的声音。看到读者真挚的鼓励，尖锐的批评，有价值的建议，生活中的感受，我心里总是充满着感动。因此几年来，从不放过读者给我的每一封信。无论是出差还是休假，回到杂志社的第一件事就是急急地看你们的来信，虽然不能一一回信。记得刚办“闯关族的家”的时候，我曾在栏头下写上这样几行字：“这是一个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇，批评建议，疑难困惑都可以倾诉在这里。”几年来，我感到自己很幸运：能做这么多可爱读者声音的聆听者，谢谢你们。

许多读者来信，对《电刑室手记》给予超高的评价和深深的留恋。我曾向主编表示，希望有一天，“闯关族的家”能象《电刑室手记》一样受到读者的喜爱。主编仔细地看了我半天，甩下一句：“做梦去吧！”

愿我做的是一个“好梦”，如果有梦的话。

本人谨代表忠实的电玩迷对杂志提几点希望和建议：

1、"中国电玩榜"应该增加新内容。从电玩榜诞生至今，虽然情况时有不同，但广大玩友还是热心支持的。我认为明年电玩榜除了游戏排行榜外，还可以添一个游戏人物人气度排行榜，让广大玩友评选出自己最钟爱的人物。此榜可以按游戏类型或机种分为3~4个分榜，可以更为广泛地显现出玩友们的"最爱"。另外，中国电玩榜还应设置一位"榜主"，主持每期的榜评等。有一位榜主总比面对硬硬的文字要感觉亲切得多。据本人推测，若能设置新榜及榜主，再加上每期附选票，明年的投票量应能增加50%。

2、强烈要求恢复"人间五十年"栏目。它是杂志中唯一具有历史知识性的栏目。许多游戏玩之前须了解其历史背景，否则就会减少一份趣味甚至闹出笑话。我有位朋友在玩太阁立志传时，由于不熟悉战国后期武将，随手就把石田三成、岛左近诸人送上了断头台，直到我告诉其真相才扼腕叹息，悲乎？不知在日本，那里的玩友在玩三国志时是否也会因为不谙中国历史而随意处置马超，姜维之类的武将呢！况且我们的课本中对外国历史讲述甚略，图书馆中也不容易找到此类书籍，希望杂志能承担这一开阔玩家视野的责任。而且此栏目不一定只介绍日本历史，比如古希腊、近现代欧洲等不为人熟悉的游戏背景。　　四川　何虹

（按：强烈要求恢复"人间五十年"的还有重庆的景俊骏等读者。是否恢复该栏目还要请示主编，但重要的是如他们所说的"玩游戏要从中汲取一定的知识营养。"这也是我们办刊的目的之一。）

馊点子：建议贵刊出一本《大墙画廊》。将创刊至今的画廊包括彩、黑白廊均搜集成一本，加上Power值出售。价格在20元左右。（相信曾上廊的朋友为了"显摆"一定会买的！）数十万幅画、数十万作者人手一本，编辑部的门缝里又要向外淌油了！（那时，别忘了我呀！）　　福建　徐徐

希望贵刊能开办一个象饿狼、格斗之王风云录那样专门介绍3D格斗游戏，如VR战士系列和铁拳系列等主要人物的栏目，可以叫VR战士或铁拳风云录。着重介绍他们的资料、档案及人物的精美图片和有代表性的动作、招式、必杀技，还有象人物的服装和姿势等等。　　北京　刘超

全国每年都有许多《电软》的新读者，很想看一看《电软》穿开裆裤时的尊容，恳求众编辑辛苦一下，把已售完的书，特别像《94合订本》、《95典藏本》、《秘技宝典》、《世嘉专辑》等再版，好让我们这些新者们解馋。　　上海　张宏伟

忘了是九八年哪期了，记得贵刊曾提出过"MD江山计划"，只一张彩页，定为VOL1。但此后音信全无，让我这个MD捍卫者空欢喜一场。小编们不是因为我们过于清寒吧！如果不是，就继续出"MD江山计划"VOL2、VOL3……，让MD大军能爽快地过把瘾吧！　　唐山　赵文杰

看了一年杂志，觉得有些地方需要改进：

一、"GAME BAR"在评论游戏时，似乎总对EA制作的SPORTS游戏不爽。拿今年第7期来说，EA的'98法国世界杯，许多人都觉得比KONAMI的胜利十一人总体效果要好，无论是游戏性还是画面效果。应公平对待每个游戏，否则就象某位玩友说的，此栏目有为商家作广告骗钱的嫌疑。

二、众编辑是否想把《电软》改成一本类似格斗天书的杂志，每期杂志上关于格斗类游戏的篇幅就占去一半，能否压缩一下它的页数。

三、如今，电脑已逐渐进入百姓的家庭，PC游戏玩家已经一天比一天多了起来，况且现在许多游戏大作也同时发布PC/PS版。像Eidos的古墓丽影Ⅱ，EA的'98足球……。还有很多向PC移植的大作，如FF Ⅶ，BIO HAZARD系列。我希望贵刊今后能在杂志上介绍一些PC游戏。　　太原　张鹏

我是《都市流行》读者，在生活里爱好玩电子游戏和打篮球。

在《电子游戏软件》看到《都市流行·酷》的宣传广告，遂邮购了"试读版"和"秋季版"。我是个篮球球迷，对穿运动鞋比较讲究。平时也会购买介绍球鞋及流行服饰的丛书。但以往购买的这类书籍多是由香港、台湾出版的。《都市流行·酷》看了后有一种本土感、亲切感、完美感、时代感。（因为本书是简体字版，而香港等地是繁体字，有时看得费劲。）而且该书在内容、版式、装帧、印刷、纸张等方面都可以与香港、台湾比美。　　广东　读者

初次进家，没有带来什么好的建议和批评，只想在"家"里说一下现在的心情……

没有SS时：养金蓄币，望眼欲穿，希望拥有。

拥有SS时：喜笑颜开，经常开机，期待巨作。

现有SS时：少许失望，喜怒无常，梦想破灭（梦断土星）。

（既然拥有，何必后悔。再买DC……）

浙江瑞安　SS迷　红丸

最近手掌机大热门，先后推出了彩色GB、NGP等。功能也是五花八门，不知编辑们有何想法？希望多介绍一些关于这些小东西的文章。像十二期彩页中的《掌上风云》版就非常好，希望以后每期都能看到此栏目，并且扩版。可以办一个专门以掌机为主的栏目，就叫《掌上风云》吧。

兰州　李若风



99年了，"请勿打扰"是否应该改为"请打扰"。

“科普园地”应该扩版。可能是个人的偏好吧，我喜欢读这种技术类的文章。因为我不想作一个没头脑“游戏迷”。我建议贵刊不仅仅局限于主机本身，如主机的维护，其周边设备的使用，技术名词的解释，游戏开发的过程（非教我做游戏），各主机的性能比较等等。总之，尽可能的比现在多些。我希望读过贵刊的人能有各方面的收获。也希望贵刊胆子放大些，做一个领导潮流的龙头电玩杂志。不要媚俗，处处以读者的好恶为好恶，而是有自己的想法，自己的风格。引导读者，领导潮流，以此推动中国电玩业的发展。这方面贵刊有开创之功，独领风骚之势。但“革命尚未成功，同志仍需努力。”

河南　陈俊凯

我觉得《电软》的攻略偏多，而有关电玩文化方面的文章介绍得却很少，希望以后能多出现此类的文章。本着“电玩迷也是漫画迷”的原则，我想如果能刊登一些日本漫画家画的有关游戏的短篇漫画，就更好了。而且我想许多电玩迷都和我一样，期望着“电刑室手记”的“回归”。

唐山　郑磊

我建议如果能出本《电软》封面大全集，一定具有很高的纪念意义。从创刊开始到今天，从封面的历史折射出杂志成长的全过程。我想应该不费工夫就可编好。只是销量……。但我一定会买一本的。只要一张张精美的画面就行了，千万不要在上面印字，也不要全样的照搬，最好把标题，及“GAME风景线”等都删去。

南京　徐波

明年是杂志的五周岁生日，正像王琪玩友建议的那样，杂志可考虑编个“五年回顾”之类的东西，里面尽收这五年杂志中刊登过的新闻分析、各主机硬件分析、游戏攻略、秘技、业界大事记，最好还有社址回顾和人员进出回顾。考虑到成本问题，我建议以CD－ROM作为此“五年回顾”的媒体（这大概也算是一种“随大势”吧），但为了体现《电子游戏软件》的特点，可选择一家用游戏主机（当然要以CD为媒体的）与此CD－ROM相对应（对应关系是否反了?），万万不可与PC兼容。至于选择哪一台主机，鉴于《电软》贯有“随大势”之名声，那么，不要犹豫，请选择PS吧。其原因我想没有再说的必要了，编辑们肯定比我清楚得多。至于推出时间，如果来得及，最好在春节前一两天推出，这样便可与SQUARE、NAMCO、CAPCOM、SCE的大作一较高下，最终将它们打得一败涂地。争取打破发售当天卖出二百万套的纪录。（啊，不好，大陆地区玩家中PS的拥有量没那么多，可惜！可惜！不过，杂志可同时推出此套CD的繁体中文版，同时在港、澳、台发卖，以弥补大陆地区销量的不足。）价格只要不致杂志社再度搬家或众编辑跳楼即可（若比盗版光盘还便宜则更好）。

湖南　巩杰

（按：编一本杂志五周年纪念，杂志社已有此计划。目前已在策划中。希望读者能来信，告诉我们，你们想知道的内容和好的建议。）

一本杂志，既要追求内容的新，又要讲究文章的深度。本人一直十分怀念九五年贵刊上的综述性文章《射击游戏十年间》以及世嘉、超任性能大讨论。新闻有时效性，而好的综述性文章能令人再三回味。这些文章（包括贵刊编的两期增刊中的综述性文章）现在本人还常常拿出来看。当然，这种文章一是非常难写，二来如果占用版面太多，杂志恐怕就会成为学术刊物，希望一季度能来个一篇、二篇。

请尽量把握舆论尺度及导向。作为杂志，本人认为尽量应以客观、中立的态度报道，也就是从第三者的眼光看待事物。文章应该有观点，但不能不顾事实。为此，提出小小建议：能否在新闻访谈等介绍有关厂商游戏或主力机种性能文章下面加上一栏小字：所登观点，并不表示本刊一定赞同或数据仅为厂商（作者）提供，并不表示本刊一定认同。本人有台PC，且装备了VOODOO卡，常常有玩电视游戏的朋友拿着贵刊对我说，PC不行。特别是近段时间随着DC发售，又是浮点运算能力四倍于PII400，又是中裕司说VOODOO2与梦工场相比差得太远（可能吗？！），搞得不胜其烦。当然，贵刊的影响力由此也可见一斑。

最后，请多登一些N64游戏的介绍（个人偏向），因为N64不普及，登出来能让人感到大开眼界吧。省得一帮家伙天天以为PS画面是老大（其实还不如VOODOO呢）。特别是时之笛此类超级大作，贵刊对格兰蒂亚都曾大加报导，尽量不要厚此薄彼。

浙江　WW于

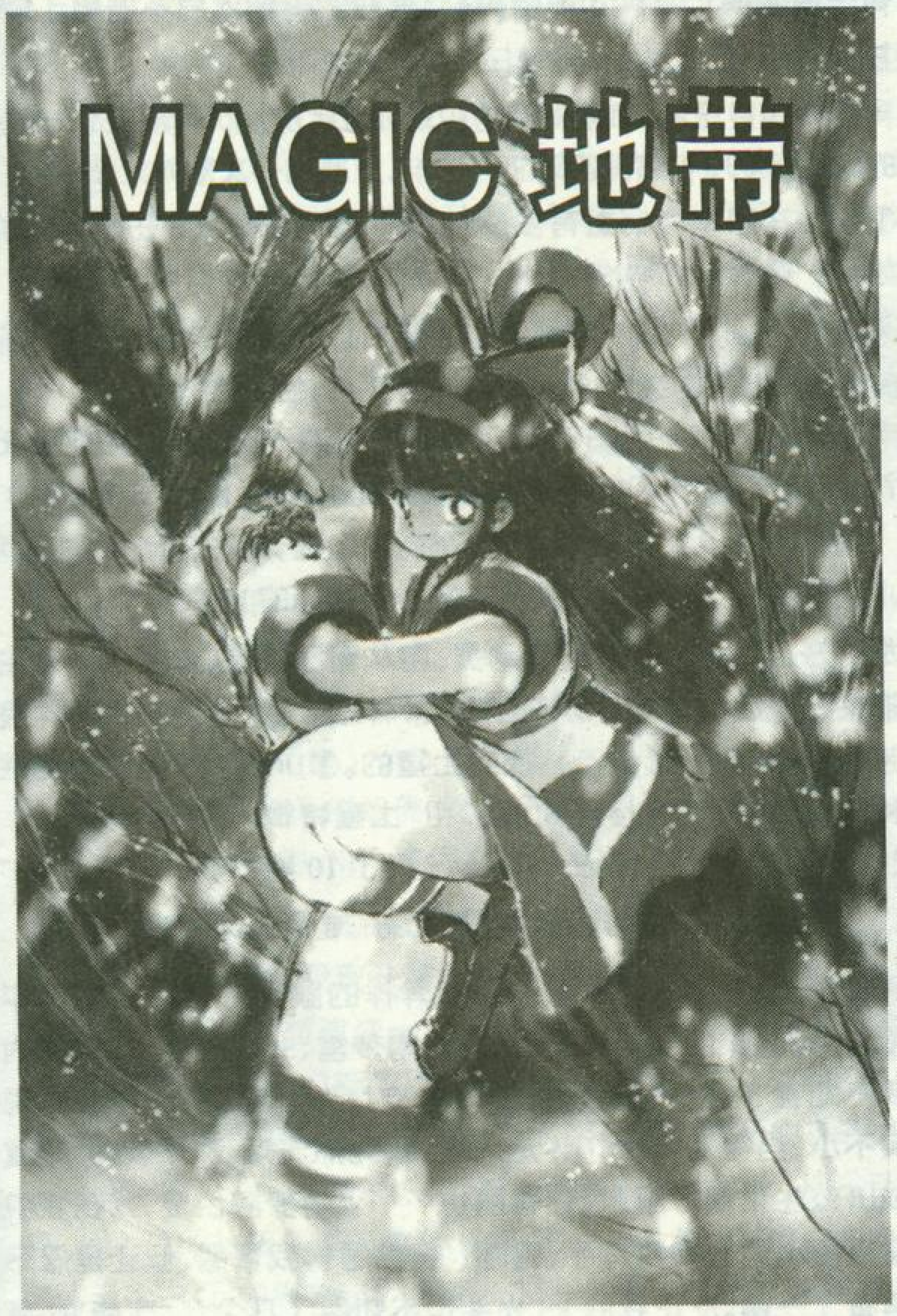
我一直认为贵刊的成功是与其作风分不开的。在众多杂志疯狂推崇报道电脑游戏的今天，贵刊却能保持“洁身自好”，不受电脑游戏的“侵蚀”，忠心不二地只阐述电子游戏，使读者拥有一本真正的电子游戏读物，我心中真的非常感动。我是PS的一位拥有者，这时，我又想起了史克威尔。

浙江　林巍

我在12期上看到99年彩页将增加，所以我也谈谈对彩页内容的一些看法。我的观点认为应少登RPG游戏，而多登格斗游戏；少登3D格斗游戏，多登2D格斗游戏。为什么?RPG游戏注重的是情节，情节是能用几幅图片来表达的吗！而格斗游戏注重的是人物造型，人物技巧姿势，都可用图片来表达。“那RPG还有潇洒、美丽的人物造型呢！”我说了不登吗？我的意思是登RPG时多登人物、场景设计。关于战斗画面等，最多选几幅精典的登上就行了。关于3D、2D格斗游戏：3D格斗游戏注重的是动作的真实、流畅。对于格斗画面上的人物造型并不是特别注重。而2D格斗游戏就不同，它要注重人物一招一式的动作潇洒。每一招都有一个特定的造型。所以要登3D就多登人物CG。而2D就要即登人物造型，又登人物招式，还要登人物的一些艺术形象（比如用水墨表现人物等）。贵刊的“××风云录”就做得相当好。但12期图片取自《3D侍魂》就令人大倒味口。既然《侍魂3》的艺术成就这么高（理论根据见《'98增刊》），登《侍魂》为什么不选上面的图片呢？望改进。

四川　蒲文焘

第一本全面介绍漫画、动画、游戏互动的精心力作



强烈冲击力的
青少年文化专著！

- 模型、动画、漫画、网页、游戏织成青少年流行文化网
- 几十部读者熟悉的漫、动画力作
- 数百幅精美插图展示漫、动、游的迷人风采
- 著名漫、动、游制作名家揭开神秘面纱
- 漫画迷、动画迷、游戏迷的传世宝典

2月下旬出版

定价：24.40元

人气度 100%
迫力沸点待爆！！

《MAGIC 地带》92面彩页，进口铜版纸印刷。其中四封为250克重磅铜版纸。黑白内文120面，60克高级胶版纸，平版印刷，现已接受邮购。
地址：北京 6129 信箱发行部 邮编：100061 邮资免取，另加挂号费 1元。



98年下半年合订本

(7－12月)

- 除了没有广告，什么都有！
- 除了内容精彩，印刷也没得讲！
- 除非天天不睡，否则一星期你绝对看不完！
- 如非……，显然……！

1月30日全国同时发行

400面黑白，36面彩页，定价：28元（邮购另加挂号费 1元）

龙哥热线

●听说 DC 与 MODEL3 比起来各有短长？（长沙 王读者）

正确。举个例子，DC 的发色就强于 MODEL3，前者多边形数目也较后者要多。同时，大家也应注意到，街机的强势家用机很难达到。DC 不能做出水面上"波光摇曳"的效果，但这项机能在 MODEL3 中可以轻松地被发挥出来，如 GET GASS。不过，通过费力的软件编程弥补，DC 最终还是能够做出 MODEL3 的某些独有效果。

●请再详细解释一下 SNK 的掌机。（不少 SNK 街机仔）

看上去，SNK 仍在沿续其"决不追随其他厂商"的理念：自己为 NP 提供游戏。然而，在当今号称 128 位元的主机都已登场之时代，掌机市场仍然是 GB（高龄 9 岁半）掌管天下。NP 的登场是"名正言顺"的。从卡带容量看，IBM 已推出 450MB 的硬碟，只有火柴盒大小。而 NG 卡带最低 4M，NP 游戏 KOF－R1 高达 16M。NP 不仅外型小巧，2 节电池更能玩 20 小时，动画拼合、背景层数、完整构图线条统统 OK！NP 内还有一颗扣子电池，专供本体记忆和提供与 DC 连接后对某些资料的保存，而且，就算不插卡带，也能玩到 NP 内藏的"小瓜子成长日记"游戏。NP 最神的是可以不用通信线直接对战，当然，须另外购买独立装置。就 NP 与 DC 的 PNA 而言，虽然两者都可接于 DC，但最大的差别在于，NP 了一个卡带的插槽，NP 能否与 VMS 相辅相承呢？NP 的确为掌机的发展作出了贡献（超小 NP、彩色 NP 即将登场）。与此相仿，另一堪称划时代掌机的"WONDER SWAN"已由日本玩具商 BANDAI 研制成功，机能强大，支援软件多，预定今春发售。希望大家能给予这两部十六位掌机以一定限度的"必要关注"。目前，NP 在国内的售价千元左右（含卡？），需要指出的是，NP 的游戏都是"完全移植"作，虽然它只有两个按键。街机中所有人物的所有招式，都已透过 NP 的摇杆（类似 NGO・CD 手柄方向键的那种）的威力发挥出来（简化了街机的指令输入），一招不少。

●我是街机格斗的一只菜鸟，与人对战总是胜少负多，每天的 21 点以后在我看来是机厅的黄金时间，因为此时别人都已回家了，虽然手中有贵刊，但许多超强技都发不出来。我在思索自己是不是弱智或小脑有病？有没有什么指标能测试这点？真测出我不适合格斗，我也就死心了。家用机我最爱 SFEX，因为它有个连技练习模式，不知天师能否全部通过呢？诸多连技如肯的"跳强 K・立强 K・神龙拳"等虽则想得通，但也绝使不出。所有人的 A 级连技本人只练出春利"气功拳・千裂脚・气功拳"这一招。（致以比利对吉斯的敬礼 吉林经济管理干部学院 陈某）

高手的隐藏含义就是"街机的"高手。你发不出连招的唯一原因我看就是不熟悉摇杆，如果主把用不顺手就请改换副把，并注意掌握好指令输入的准确度和节奏感，慢慢来。我在街机只发出过"跳强 K・蹲强 K・神龙拳"，但没命中。EX 高手可用摇杆发出所有人物的所有 A 级连技，这样的超一流高手是本人亲眼所见的，说别的都是假的，他们一招往往能将敌人的十分之七八的体力没收。

●①GB 卡的容量最大可达多少兆？②FC 同 GB 一样是 8 位机，为什么 FC 没出过 8M、16M 的游戏？（吉林四平 董明光）

①单卡的话 8Mb？那些几十合一的盗版卡，容量还要大些。②也许是因为 FC 能力有限，无法处理那么大容量的游戏。

●①我的 5502 变压器是在机体内还是没有变压器？为什么它有时读盘快有时很慢？②我最近买了一个中文金手指卡，怎么里面有一些密码？我买了本密码书，有些密码输入后不好用。（大连甘井子区 王超）

①没有变压器。读盘时间是由软件决定的。②可能是试卡时留下的。不可能所有密码都对应你的卡，应避免一次输入太多密码。

●①樱 2 在日本的销量有多少？②DC 发售以后，SS 在日本的销量如何？（杭州 S・WS）

①50～60 万之间，之所以没能超过 1，是因为人们对玩游戏的热情有所降低。②每周千台以下。DC 既出，SS 光荣退休。

●向您请教，我家的 PS 光碟用买的清洗液一洗，怎么内容全无了？！害了我二十几张好玩的游戏，为什么！（江苏武进读者）

看来洗得十分干净？CD 是不怕水的，估计你的清洗液有些问题，因为按道理说它应当很温和才对。还是你的 PS 突然 KO 了？

●龙哥好！我是一位专业运动员，自从有了土星，给我的业余生活带来了无尽的乐趣。现在土星要"下课"了，对我来说一件很痛苦的事情，我永远也不会放弃土星的。①DC 和 PS 到底谁的性能和游戏更好？②"格斗 3D 版"和"土星特辑"还有没有存货。（安徽省优秀运动员训练一中心 已买了 10 期"电软"的爱星）

①这是显而易见的。游戏不能光看画面。③现正接受邮购。

●天师们！你们好！你们不会以异样的眼光来看待我这个中"GAME"毒甚深的女玩家吧？蚊香、南梦宫、SQUARE……等的内容我不知看了多少遍，作为一个 PS 支持者，这个打击对我来说确实不小，当得知 CAPCOM 走人后，我竟然流泪了！？该死，难道 SHERRY、生化僵尸叔叔、连春丽也……？南梦宫也是，我在梦中都看见凌小雨在向我挥手，呜呼！虽然看得我冒烟，但还是忍不住再看了一遍。反正我的 PS 光头也不知换了几个了，可能 PS 还能稳一年吧，到时再考虑是否买 PS2 或 DC 吧……（虽然我对？嘉的印象不好）。我想问：HUMAN 会不会出钟楼 4？哪个机种？FF8 几张盘何日出？（重庆第七中学 周奕）

钟楼的最新作仍可能献给 PS。"FF8"2 月 11 日以 4CD 推出。没想到你的 SFEX 功力竟也如此深厚。只是请不要伤悲，CAPCOM & SEGA 关系虽好，但前者是个全能型厂商，他必须选择合适的主机，目前的业界已不存在"死忠"厂商了，也许 PS2 出现后，CAP 还要在上面推出生 3 呢！游戏，毕竟要给合适的主机制作；当初 PS 推出生 2，土星玩家也没有鼓掌呢？谁的效果好就给谁，对软件商来说就是这样。难道非得等到 PS2 明年推出后你才开心？玩家对主机的执着还是要靠游戏。

●春花秋月何时了？往事知多少！编辑部昨夜又东风，SATURN 不堪回首月明中。电软杂志今犹在，只是容颜改。问世嘉三四郎能有几多愁？恰似落下樱花顺水向东流……☎爱国词人小 P

●DC 几时有？把酒问青天！不知土星世纪，今夕是何年？我欲乘风归去，唯恐称霸武林，高处不胜寒。起床打电玩，何似在人间。转电视，开开关，照无眠，不应有恨！凡事总会自然圆。人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全，但愿 SS 长久，千里共婵娟。☎深具文字造诣的一代电玩怪人（小天天？）与李白饮酒时即兴所作

●龙哥你好！初来诈到，无甚厚礼，有几个问题还望你笑纳！DC专用VGA显示器解析度能达800×600吗？DC专用键盘只是用来上网的吗？DC有头戴受话器吗？（四川联大 林云）

VGA肯定能显示高清晰度，但要看DC的游戏支持多少线。第一次看到DC版VF3TB时恰好在PC-TV上，解析度令人满意，在500×400以上。键盘是为了简化上网操作过程的，对游戏操作用不大。不是头戴式，DC的声音识别系统请留待今后详细介绍。

●生化危机在PS上有无电影版？VCD、PC呢？（襄樊 张寒松）

生2在PS上有三个版本，原版、震动版、加难美版。VCD嘛，只是听说"有"，是什么样子倒没有见过。连PC上也要推出生化？

●龙哥你好！请问SNK的NGO CD家用机的98与月华如何？97与PS版比如何？购买主机注意什么（千万不要提及土星！）？（上海 只有PS的SNK迷 丁银鳞）

因该型主机的内存较大，移植的格斗作品在手感上没有任何问题。NGO CD是机迷的选择，它的手柄很好用，当然比PS版的97移植度高。买任何主机时都要分清是新机还是二手翻新？手柄是原装吗？电源可别忘了是110V！其他则没什么。只不过对于NGO CD来说，双倍速的只能玩原版碟，这点还望你多加注意，而单倍速的读盘时间又……我认为，NGO卡带机才是真正的"机皇"。

●龙哥好！祝问题越来越多！由于我与贵刊相识太晚，所以有不少问题想问一下！我现在是拥有十余部街机的"老板"，面对电脑板的赔线现象，想改变一下。带转接器的是接着普通的索尼、土星机吗？哪种出的新节目快（或者说是移植快？）如果将电脑板淘汰改成这样，收入是否会提高？（江苏新沂临沭中路 大门）

我国街机业水平不一，一个牌子的售价差别甚大，从一元四个到一元一个，比较合理的像SNK的"CANDY"机台（或一些中古机台），五角一币，如果电脑板选得好，应无问题。若您打算改转接，在今天价格肯定比电脑板便宜得多，还能换游戏，但无论是土星还是索尼，移植得都不很快。像98拳皇，就很难移植到索尼或土星上。理论上讲，还是电脑板来钱快。不过，为了改变困境，您可以先试试改一两台，如果收入提高了，使用过程效果很好，再做长远打算。

●掌机有哪些配件？"液晶"和"荧光"有何不同？为何有任天堂原装掌机和万信原装掌机？（兖州矿物区 韩霄）

主要是变压器和皮套，其他像放大镜等可以选装。GG和游牧民是液晶彩显，而"荧光"是个雅称，因GB有"超光性"，故推出了内置灯泡的型号。万信代理的正是原装，尽管有些是在"中国制"。

●①形形色色的街机基板是否一块底板就有一种OS呢？②次世代主机画面精美，音色优美，总想把那些录在录像带上。③SCE和SCEI有何区别？④次世代的CD满载音乐文件，卡带的N64却如何与次世代一较高低⑤我很喜爱"月下夜想曲"，但不知为何评分都比不过"口袋战士"。就因为一个基调灰暗，一个是搞笑GAME吗？"生物危机"也很暗，却成了经典。（上海浦东新区杨思南街恒大一楼 小黄）

①基板相同，OS就相同。与游戏无关。②其实这很简单，只要你的TV上有AV OUT端子，然后往VCR中一送就得了，遗憾的是，这里面又有一个制式问题在作怪——你的松下J25如果有N制，而电视也得是N制，这样就能一边监示一边录下游戏机的画面了。否则，恐怕得用上制转器。与录像带没有关系。③没有区别。④不在于音乐文件，主要在于硬件性能。⑤"分"代表了一个人的看法，不是绝对的。也有不少人不喜欢生物危机。

●DC其价几何？现在买PS还是否合适？若合适，你认为买哪种PS最好？PS街机双人大手台是否和打街机的感觉一模一样？哪种PS配件最好？对战线能干什么用？（湘常德石门县 邓捷）

DC的到来，不过是还给三维游戏一个初步的本来面目罢了。DC目前可买三台半PS，仍属高消费。除去VCD、电源和制式区分，各种PS不都一样嘛！大手台不会绝对达到"打街机"的感觉，但发"摇杆一圈"时可省去不少麻烦。配件像震动手柄、光枪和鼠标等都有用，应优选原装。对战线可以连接两台主机进行资料传输——PS有的SLG和RAC（如R4）能进行双人联线通信对战。

●①32位的DC能达到64位的N64画面效果吗？②三角多边形与四角多边形是怎么回事？③MB与Mb有何区别？④一台DC可以连接几台NG·POCKET？（上海等地许多读者）

①单论画面，N64便不能威胁DC，但N64游戏贵在本质。虽然VF3TB推出得比较仓促，出现了BUG（如有些人物关节修饰得不很完美），但DC的多边形能力没有问题，背景OK！只是它难以发挥"波光摇曳"这项特殊效果。影丸主场地面上的飞舞POLYGON树叶不是和街机完全一样吗？影丸的裤子与半透明DURAL也很好嘛！DC与NAOMI互换，理论上其后劲应十足，正像死亡之屋2那样。②在POLYGON的构造上，MODEL3是以四角形为单位的，而DC则以三角型为基础，以街机标准看，DC最低150万多边形。③前者是后者的8倍。④理论上是4台？连接一台就够了。

●我的黑土星套机中有一张包装精美的原装碟，但不知为何播放时只闻其声未见其影？（湖南湘潭 武义惠）

你拿到的机子已被改过，所以读不出美版赠碟了。

●①去年11月号彩版画廊一幅作品竟署98、2、21作，使我大吃一惊，贵刊的效率也太高了吧？②港台对游戏的译名像"恶灵古堡"、"异魔"等，正确吗？我为此总和朋友们争论。③DC不就是个32位机嘛！能有什么独特之处！！怎可能比N64强？！它手柄一共几个键？（任丘华北石油钻二中 帅哥楠）

①因我们出刊较早，而读者投稿又多，因此有时不得不将一些优秀作品先行存放，找到机会再刊出。希望读者能够谅解，大家的画作或稿件都不会被轻易地"遗忘"。②港台很少有按日文名直译的，这是习惯问题，只要能明白就行。恶灵古堡不就是生物危机吗？③DC的功能强劲是客观事实，有画面为证。其多边形数远大于N64。

●对本期杂志的评语：像"面包"（高尔基语）——可却在吃饱之后。☎江苏宜兴 孙路

●致PSIKYO——为什么总是那么多飞机和船打我自己？☎吉林市第二高中 宁檬　　无责任龙哥：不打你打谁？

●评土星花式滑雪SSS——雪山飞狐！☎南昌 严俊

●打铁拳时我的莫名感想是"格斗游戏如同江湖武林"。武当、少林、昆仑、峨嵋，可谓武林中的泰山北斗，这与GAME界的卡普空、世嘉、SNK、NAMCO四大豪门不谋而合。各大门派有着不同风采，玩家有的是"样样通"，有的是"一门精"。但想学好一门功夫也不是件容易的事，没有坚定的决心和不断地练习是不行的。☎广西大学 石耀嘉

●98中过分的红丸令我十分恼火——雷光拳出招速度之"快"无以伦比，我始料不及：笔者以红丸发雷光拳十五次，其中五次被对手以轻脚击溃，三次被轻拳击溃，六次被跳跃重脚击溃，仅一次命中对手，成功率为7%。以上所言无虚☎湖南安化二中实验175班 刘读者

大墙画廊

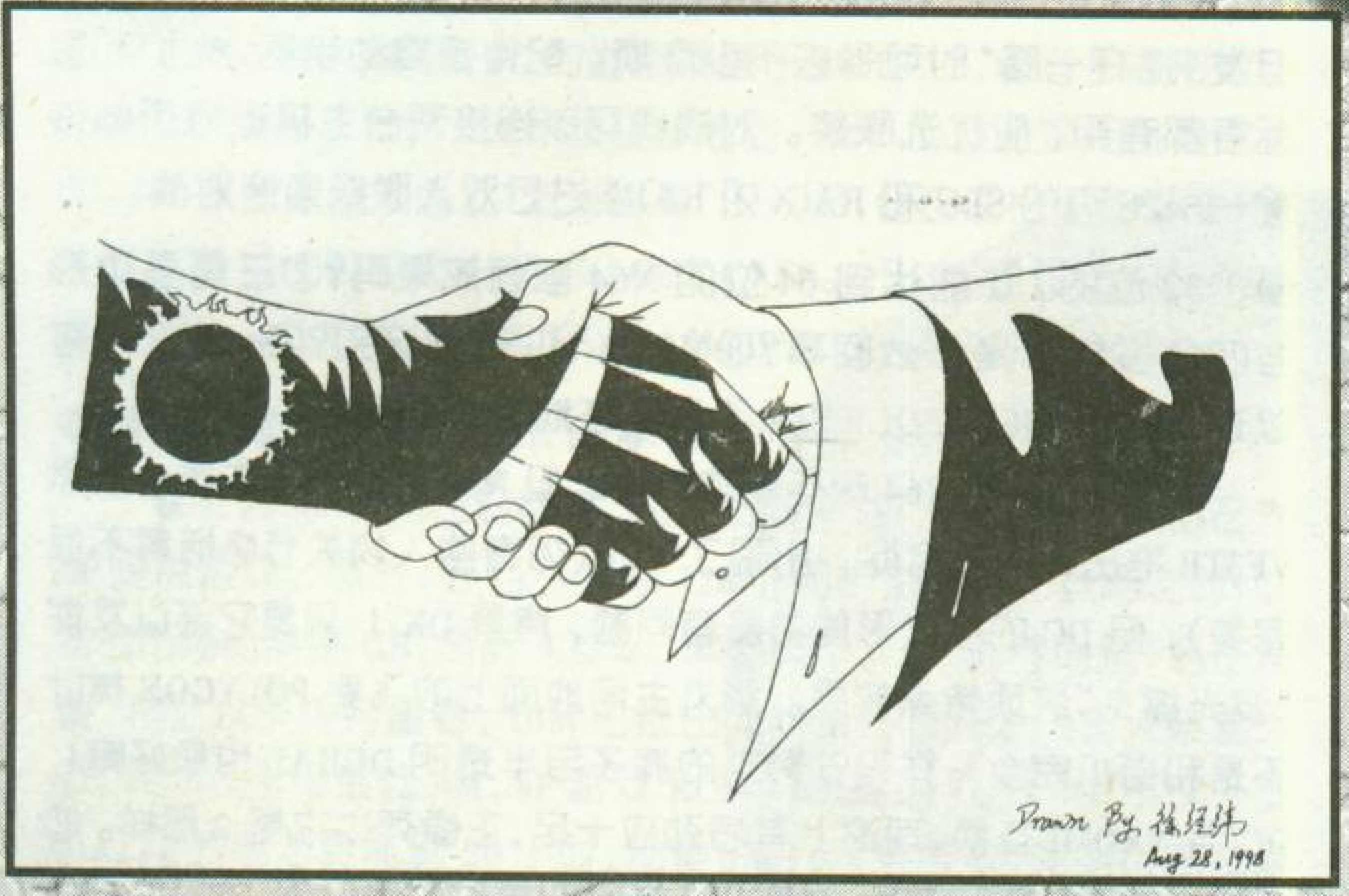
大墙画廊 · 第 46 期

承受、感觉、放弃、抉择、迷乱、美丽、苦痛、爱、友情……

S：从去年年末就与“三栖人”AKIRA 一起去沥血呕心地制作《MAGIC ZONE》（暂定名），现在先作个宣传吧！此书可以说是本人参与制作的最最复杂、最最精美、最最竭尽全力、最最“血流横飞”、最最令我超速减肥的书籍。如果你是画廊的忠实支持者，不去买来读读也许会后悔；假如你是位漫动画迷而没有抢上一本必将后悔不迭；总之不买＝后悔已是铁定的事实啦！

P：世界的善良抑或残酷不知道是否真的可以以有爱你或你爱的人的存在所决定，许多人过往发生的一切也许可以昭示出来。让不快的一切随风去吧……

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《无题》 石家庄 徐经纬

▲S：似曾相识的画面，史无前例的握手。

P：如果宿敌都可以放弃战斗，这世界又有什么不可以解决的呢？

（『廊 POWER』：★★★★）



▲《灌篮高手之七侠五义》 抚顺灵感工作室 沙鸥

▲P：赤木是包公的话，为什么晴子却变成了皇帝之妹了呢？

S：将中日合璧成这般模样确实很好玩哦，不知张龙、赵虎会是谁。

（『廊 POWER』：★★★☆）

▲S：草雉的造型被你刻画地有些傻兮兮的，不怕他的 FANS 发怒吗？

P：感觉你就是位玉树临风的长袍秀士啊，武功一定很……

（『廊 POWER』：★★★★）

赏 ▼《格斗之王的覆灭》 山东济宁 刘明德





▲《天草降临之风间苍月 家庭版》 齐齐哈尔 李娜

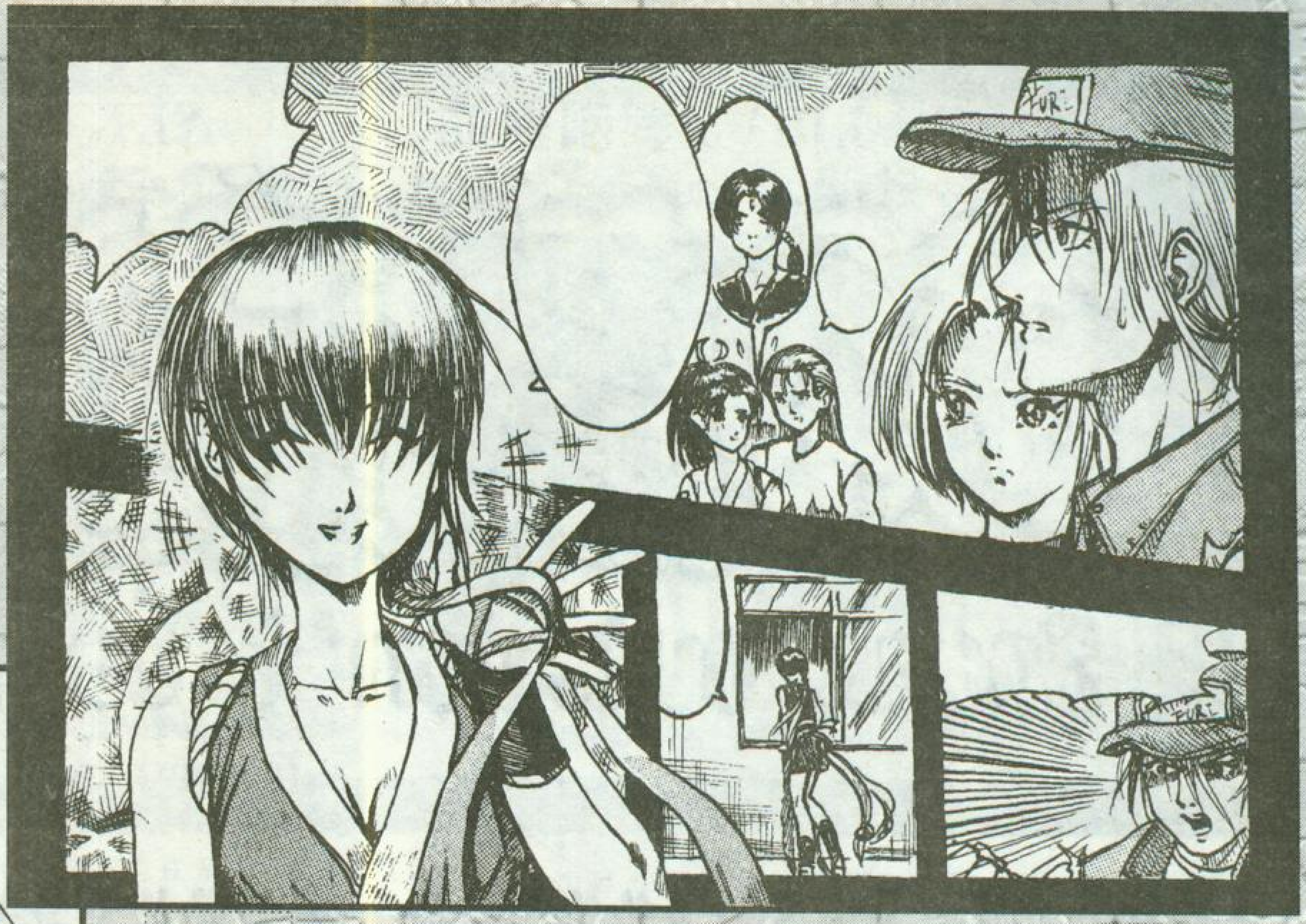
▲S：到了现代苍月居然成了家居男人，可敬！

P：锅碗瓢盆被他“演绎”得如此“杂技”也属难得啦。

（『廊 POWER』：★★★★）

乱／潆洄／难舍羁绊……

◆画廊接力行动 FILE ~5~:《格斗之末3》



(待续)

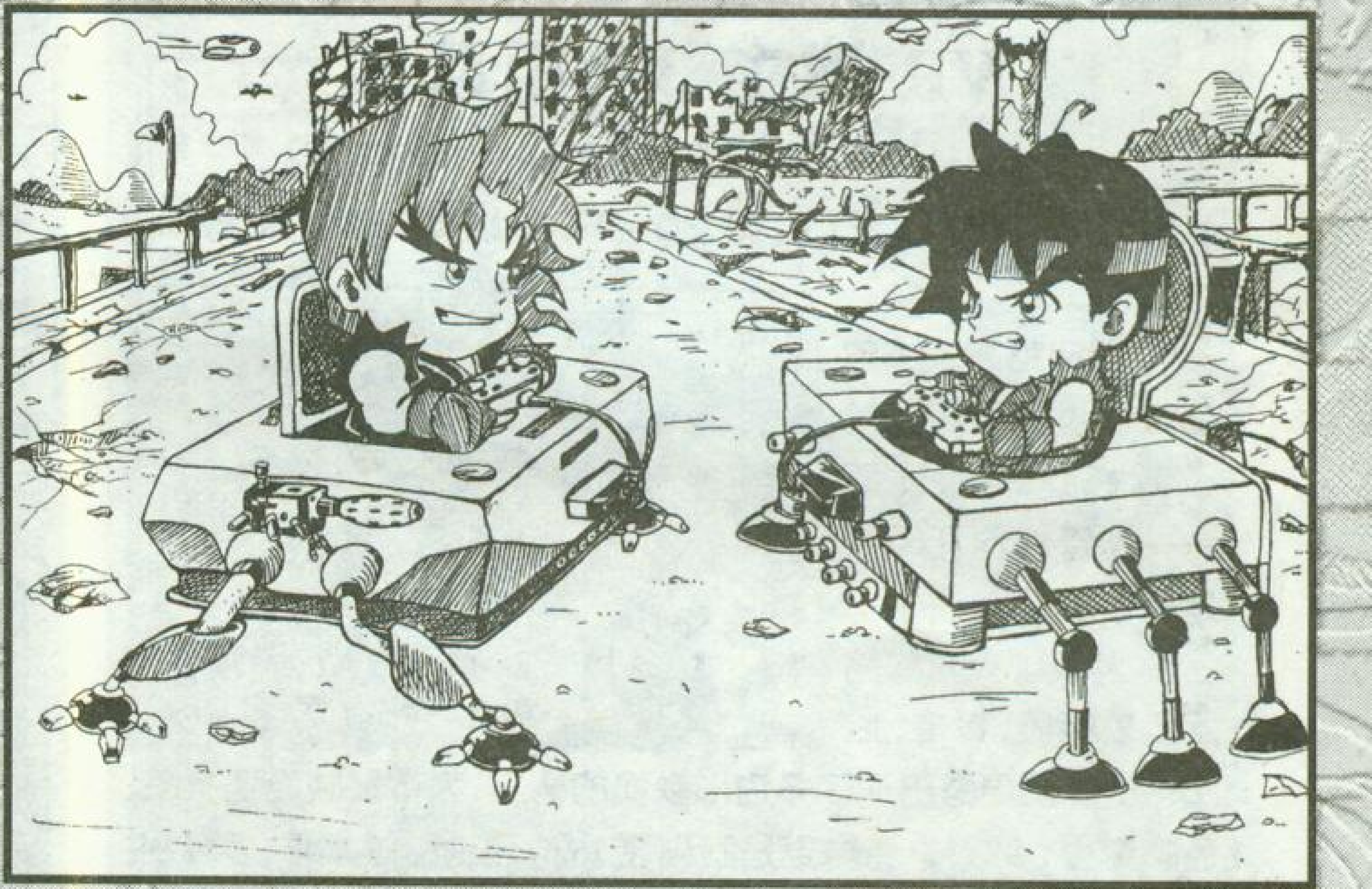
▶广西邕宁 莫耐
(接续第二集 98.12)
(平均『廊 POWER』:★★★★)

▶S:喂,别总是拿我开心哦!
P:尝试一下画画西格投来吧!



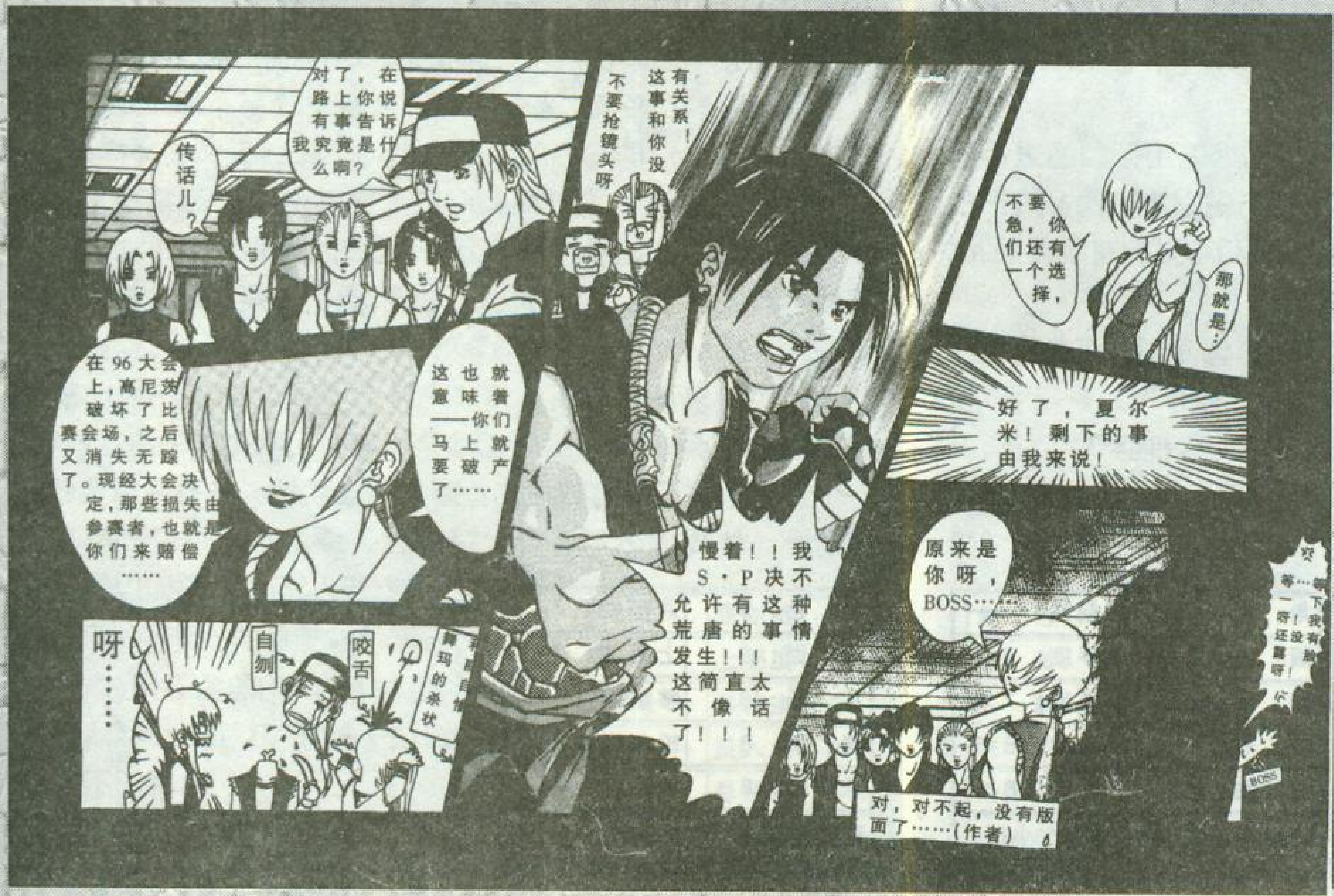
▼《色》 江西九江 毕凯

▼S:被别人感染也对她十分感兴趣啦!
P:为什么要被坏帝所傀儡,真是可惜。
(『廊 POWER』:★★★)



▲《SS对PS》广西上林 韦云

▲S:近未来的瓦砾废墟上两人在滑稽地"战斗"。
P:难道肯(SS)一定会输给隆(PS)吗?
(『廊 POWER』:★★★)



(待续)

◀不详(接续第二集 98.12)
(『廊 POWER』:★★★★)

◀S:大家能不能改一下,别总是格斗、格斗,好不好。
P:SNK的英雄们玩腻了,CAPCOM的豪鬼大叔又来凑热闹啦!

困/弥漫/肆意灿烂……

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

VR 战士 3 · 组队战

(VIRTUA FIGHTER 3 · TEAM BATTLE)

机种 DC **厂商** KOEI **类型** 3D－FTG **媒体** GD－ROM×2



期待越高、失望越大。世嘉又一次给了我们这样的证明——尽管这种证明不是第一次了。

游戏中人物的缩水比较明显，舜帝、JEFERY 的腿部更是出现了多边形缺损的情况，大背景缺乏层次感、色彩奇少，效果之糟糕更是回到了 16 位元主机的水平，舜帝主场的水缺乏质感，甚至不如 PS 的“SOUL EDGE”。游戏中的许多光源处理都是用贴图模拟而不是真实影象的反射，包括水银战士的反光和 KAGE 的裤子等等。

由于多边形明显不够，所以开发小组采用了贴图进行掩盖，但 DC 的实力还没有强大到可以用贴图完全替代多边形的地步。与此相对的是，一些细节却被强调和夸张的有些过分：比如莎拉的头发等，真是令人啼笑皆非。

唯一让玩家感到欣慰的，是游戏的流畅度和动作的移植度相当高，在这方面已经达到了几乎 100%。但是作为家用版，没有独创的模式倒也罢了，连对战模式和键组合模式都没有设定，就是无论如何也无法让人想通的了。

DC 版“VF3”的真正开发人员是“元气”小组，就是制作“首都高速”的那个 STUDIO。这似乎可以解释 DC 版“VF3”让人失望的原因，但是却决不能成为借口。作为 DC 的首发软件和代表作，“VF3”实在令人失望。

——SONIC

角　色：8	原创性：——
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：7.5
情　节：——	投入度：8.5
操作性：9	总评价：8.14
玩此游戏时间：累计 20 小时	

神佑擂台 · EHRGEIZ

(GOD BLESS THE RING · EHRGEIZ)

机种 PS **厂商** SQUARE **类型** 3D－FTG **媒体** CD－ROM



虽然是 3D 格斗类游戏，可是估计会有不少人都是冲着那个“迷宫”模式才买的。“迷宫”模式也基本上可称为史克威尔式格斗作品的一大特色了。但最让人琢磨不透的是，这回闯迷宫的主角居然不用格斗中的人物，而且这一男一女又那么没个性，根本不象史氏的人物。好在打起来还不错，操纵性和系统都有不少引人之处。尤其是系统，在一定程度上融入了“不思议迷宫”和“Diablo”的成分，例如迷宫中的陷阱、武器合成、武器多样化、武器破损及修复等。不过最新奇的要算本作独创的营养平衡系统，脂肪、炭水化合物、糖等五项指标综合影响着角色状态，而吃掉不同的食物在回复 HP、MP 之外，更会改变这五项指标的均衡。

回过头来再看看格斗模式吧。我个人认为有三点比较有趣。第一是场地，明显的高低落差使地利二字尤为突出，更从另一个方面丰富了现有的招式；第二是连续技，并不很华丽但很有创意，比如先把对手打至浮空再连续追打而且二人越打越高，宛如天马行空，再如以导弹作为发动连续技的第一击等；第三是可选“FF Ⅷ”中的角色登场，有希望能抓住一批“FF Ⅷ”的忠实玩家。

——北京　不高兴

角　色：9	原创性：7
画　面：9	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：8
操作性：8	总评价：8
玩此游戏时间：8 小时	

致歉声明：上期本栏将“R4 · 山脊赛车类型 4”的评分登错了，特向作者“静海”和广大玩友致歉。下面更正该评分：角色 8.5、画面 9、音乐 8.5、情节 8.5、操作性 9、原创性 8、上手度 9、移植度——、投入度 9、总评价 8.69、玩此游戏时间 15 小时 30 分

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

神佑擂台·EHRGEIZ

(GOD BLESS THE RING·EHRGEIZ)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



"EHRGEIZ"算是笔者所看到的史克威尔作品中比较差的一个，这不仅仅体现在移植度方面，其原创内容也不如 TOBAL 系列。

DEMO 自然是一如既往的优秀，但是同街机版相比，缺少了光源处理的 PS 版画面显得非常粗糙，而且缺乏震撼力。上下段的动作设定比较新颖，但却不十分容易掌握。也许是与南梦宫合作的关系，系统上有点象"铁拳"，但是打法比较单一——按照对战游戏玩家的要求来看，"神佑擂台"几乎是没有什么太多打法的。主要的卖点似乎应该是 FF 系列中那些角色的魅力。

游戏中比较有趣的，当数 A·PRG 的设计。史克威尔做这些东西可谓驾轻就熟，非常得心应手，效果也很好，实战和 RPG 的感觉兼而有之。希望今后能够看到这样的 RPG 出现。

单单作为对战动作而言，笔者不十分推荐 PS 版的"神佑擂台"。

——上海　PLAY STATION

角　色：8	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：6.5
音　乐：7.5	移植度：8.5
情　节：7	投入度：7
操作性：7	总评价：7.39
玩此游戏时间：累计 15 小时	

血腥咆哮 2（BLOODY ROAR 2）

机种 PS 厂商 HUDSON 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



同前集不同，"血腥咆哮 2"是美版游戏。所以在人物和动物设计方面，风格更倾向美式漫画，通俗的讲就是该丑陋的更丑陋、该性感的更性感，招数设计也基本如此。

BR 的操作系统比较简单，也容易上手。游戏基本上是加入了原创因素的仿"格斗之蛇"游戏，但动作的恶心与残酷有过之而无不及。

2 代中对人物特点的刻画更为明显，蜥蜴、蝙蝠等角色给人的印象非常深刻。但是背景及音乐设计就有点问题，特别是背景的效果太差，难以令人满意。

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：6.5
操作性：7.5	总评价：7.21
玩此游戏时间：累计 5 小时	

BR 系列因其简单的操作性，所以比较适合初学者入门。但是招数判定和严密性上的缺陷使得其终究不能登上经典对战游戏的殿堂。

——SONIC

街霸 ZERO 3(STREET FIGHTER ZERO 3)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



老实说，对在 PS 上移植"SFZ3"，笔者一开始是持相当怀疑态度的。这里当然有当初"SFZ2"留下的坏印象，也有 PS 一贯善于在二维（尤其是 CAPCOM 的二维）游戏中缩水的因素。但是实在没有想到，这个"SFZ3"竟然会如此地出色，即便是 SS＋4M RAM 内存卡，也不过如此了吧？

同街机相比，PS 版在画面上几乎没有差异（除了片头的小小不同），动作之间的连贯性也相当出色，跳帧的情况少到无法辨识，难以相信这是在一个工作内存仅仅 2M 的主机上诞生的产品。动作的流畅加上画面的完整，保证了"SFZ3"移植度的水平，说该作是 PS 迄今为止最出色的二维对战节目毫不为过。

如果使用 FIGHTING PAD，那么这个 PS 版"SFZ3"完全可以称得上是 120％的移植，效果超过街机。至于其中的"SURVIVING MODE"，更是可以让人体会到街霸的疯狂和疯狂的街霸，效果之绝令人叹为观止。

——上海　PLAY STATION

角　色：8	原创性：8.5
画　面：9	上手度：9
音　乐：8	移植度：9
情　节：——	投入度：8.5
操作性：9	总评价：8.63
玩此游戏时间：1 小时 49 分	

怦怦冰岛历险(ペンペントライアイスロン)

机种 DC 厂商 GE 类型 A·RAC 媒体 GD－ROM



虽然有一个很大的 BUG，但是笔者仍然坚持认为，"PENPEN"的制作要比"VF3"严谨认真的多——虽然游戏未必真的好玩。

这个大 BUG 就是在使用绝对正版的主机和同样绝对正版的软件时，"PENPEN"的片头仍然要靠运气才能看到——出现的概率基本上是 2 小时一次。作为与主机同时发售的软件，"PENPEN"再一次提醒我们：DC 的出现太早、太仓促了！

游戏的画面与 N64 的"马里奥 64"非常相似，但是模式不同——还要简单一些。玩家只要操纵这些动物中的一个，用一个按键就可以过关了。难度方面近乎于无，基本上是适合于低龄玩家的一个游戏，可以认为是体现"新世嘉"特点的一个东西。

角　色：8	原创性：7
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	投入度：6.5
操作性：8.5	总评价：7.14
玩此游戏时间：2 小时 14 分	

游戏中的三维场景比较出色，角色的质感和弹性也处理得比较好，雾化效果不错。但是速度一快、人物一多之后，画面的速度就会明显减慢，对于新主机来说，这是非常令人失望的。

——SONIC

陆行鸟之不思议的迷宫Ⅱ

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



这部作品比起Ⅰ代更加可爱三分,一摇一晃的陆行鸟,胖成个球似的莫古利,仿佛是孩音时的玩伴。

这回最大的改进就是双角色冒险和ATB系统的适当削减。两个角色一起走进危险的迷宫,多少能有些安全感,进而令游戏心情更为舒畅;另一方面,对玩家的操纵手法也提出了一点儿考验。削减ATB系统更是明智之举,以前敌我见面是谁也不动,只等时间槽满才出"爪",结果证明在RPG里能明显增加紧迫感的ATB,在即时性已经很强的A·RPG里起的是反作用!所以,在这一代里,只有发动魔法时才实行ATB系统,一般的物理攻击可以痛快地拼杀。

不过,我觉得这Ⅱ代的随机性还是太高,以合成物品为例,放进任两个物品都会随机蹦出个新的,多半没有鉴定,而且也不是什么好货,结果合成箱成了丢弃废物的地方,没能表现出自身的游戏性。

——北京　没头脑

角　色:9	原创性:8
画　面:8	上手度:8.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	投入度:8.5
操作性:8.5	总评价:8.37
玩此游戏时间:14小时15分	

幻想传说(TALES OF PHANTASIA)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RPG 媒体 CD－ROM



超任时代除"超时空之钥"之外最喜欢的一款RPG要移植PS,确实令我十分兴奋。但从游戏本身看并非简单的移植。

片头动画虽非全屏,但与"宿命传说"同样精彩。主题歌亦细腻感人;藤岛康介的人物设计与众多名声优的全力演出给游戏增色不少;超任上的原作在画面方面不可与之相提并论,有了很大程度的提高,地图已成为3D,人物经过山岳处的半透明机能及地图可旋转都很照顾玩者;战斗系统一直是"幻"系列的最大卖点,很有魄力和临场感,如动作游戏一般,且系统有了一定改进,不少必杀技和魔法也进行了重新设定,战斗画面还可放大缩小,怪不得有人说"这是RPG最佳战斗方式",情节方面基本与超任版相同,但也加入了一些新的要素,如称号、调理、奥义、魔法、道具等众多元素的取得收集及一些迷你游戏都增加了游戏的趣味性。一款原本只有48M的游戏移植后的容量比"街霸ZERO 3"还大,的确让人惊讶。

"幻想传说"作为南梦宫此系列的第一作起点极高,曾在超任上成为经典,想必在PS上也是一样吧!

——江苏昆山　王伊浩

角　色:9	原创性:7.5
画　面:8	上手度:7
音　乐:8	移植度:10
情　节:8	投入度:8.5
操作性:8	总评价:8.22
玩此游戏时间:不明	

劲舞!劲舞!劲舞!(DANCE!DANCE!DANCE!)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



"狂热节拍"移植PS后,在国内曾红及一时,今次KONAMI又制作了这么一款十分家用机化的音乐类游戏——"Dance!Dance!Dance!"

说到类型,其实很难为此游戏定性,笔者斗胆为电玩划出一个新的种类——音乐ACT(M·ACT),不知是否妥当。"DDD"的常规玩法与"纵情跳跃"极为相似,只是就自由度而言,却是"纵情跳跃"无法相比的。"纵"中因追求高分而重复使用同一种舞步扼杀了玩者的创造力;而"DDD"中丰富多彩的舞步和相对自由的组合都给了玩者很大的空间,这也源于"DDD"多样化的评分标准。本作中的舞蹈流派众多,一目了然,比较真实,动作捕捉技术的产物嘛!

音乐游戏虽新潮,前卫,易吸引女性玩家,但受文化、年龄影响等限制了玩者群的发展,这也就是制作人员为什么要把故事模式作为游戏的重头戏,而且在人物设计上更是煞费苦心。

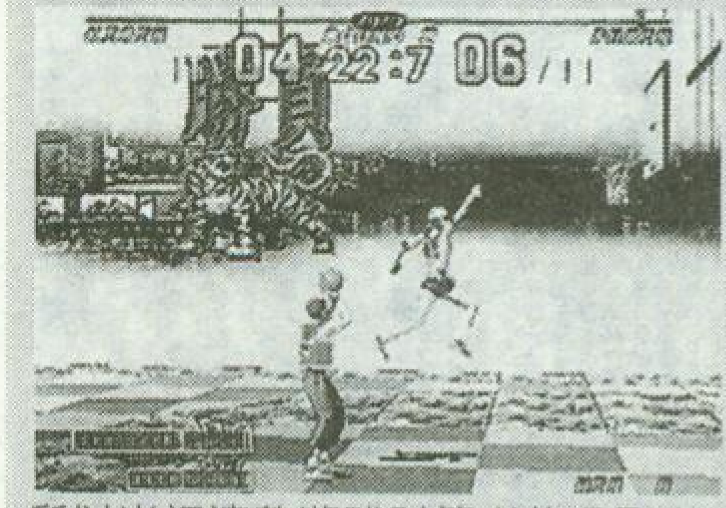
本作最大的卖点与创新就是可以用自己的音乐、CD进行游戏,只是放入象"梁祝"这样的"经典"乐曲就有些不伦不类了(确有此人!)。

——江苏昆山　王伊浩

角　色:8	原创性:9
画　面:8.5	上手度:7.5
音　乐:9	移植度:——
情　节:7.5	投入度:7.5
操作性:7.5	总评价:8.06
玩此游戏时间:9小时以上	

一对一(1 ON 1)

机种 PS 厂商 JORUDAN 类型 SPG 媒体 CD－ROM



街头篮球题材的游戏并不多见,只是在SFC与电脑上看到过,何况又出自"乔露丹"这种听都没听说过的公司之手(听上去有些象服装公司的名字),所以当初这款游戏对笔者的吸引力不是很大。不过,由井上雄彦先生担任人物与动作设计确是个不小的卖点,借着"灌篮高手"的余温,"1 ON 1"在国内应该也有不少支持者。

玩过此游戏后,发觉确实小窥了此类公司的制作实力,尽管没有作大量的CG,但画面非常不错,也较好地考虑到了操作性、游戏性等问题。游戏的系统新颖,融入了不少FTG的思想,玩者并不能全场移动,躲来躲去,只能与对手面对面,一对一;规则也没有太多限制,守方可采用任何手段抢球,只要不在对方投篮时,将对手扁两下也不算犯规;各人物丰富多彩的特技与必杀技也让人耳口一新。不过,对于初学者来说,游戏的难度略高,勤加练习是有必要的。

——江苏昆山　王伊浩

角　色:9	原创性:9
画　面:8	上手度:8
音　乐:7.5	移植度:——
情　节:7	投入度:7.5
操作性:8	总评价:8
玩此游戏时间:3小时以上	

寂寞自助餐

——评“沙罗曼蛇外传”和“雷霆力量 5”

文/南京航空航天大学　常恒

前几天，一个人在家闲着无聊，面对时下汹涌而来的大作，我常感到迷惘，于是回忆起了当初刚买次世代机时的一段美好时光。当时菜鸟级的我和一个“游戏盲”同伴一起玩“沙罗曼蛇外传”（PS），屡次不得爆机。后来他没有信心了，于是我一个人干，可哪知单打时太难了（下文说明），不过最终还是练成了不死身。后来又有了“雷霆力量 5”（SS、PS），也是一款新硬派，Hard 难度属于非人类野蛮级的游戏。不过“人生最痛苦的时候也是最值得回忆的时候”，所以一个人时这两个游戏也就常被拿出来温故。久而久之，我发现了一些道道，好游戏以内涵深刻，操作性好，整体平衡而取胜，但经典之作则有更高的要求，那就是耐玩，常玩常新，每次都使人感叹——啊！又发现一个加命的方法，又找到一种对付 BOSS 的高招。

常有人为 RPG 的剧情而流泪，而我除此以外还因 STG 游戏的爆机而感动。我第一次将“雷”通关是一个人在深夜，伴着胜利的乐曲，“雷霆号”破船而出，我整个身体都激动得发抖（可能当时天气也冷），忽而荧幕上出现一列字符，伴着清脆的钢琴声，“Listen to me，Soldier/human……”接着是解说刚才七个 BOSS 的结构，不由让人回首那几多风雨的战斗，而钢琴伴音如点点雨滴汇入河流，烘托出宁静与和平，如此这般地转折，使我不由和游戏一起得到了升华。

现在就以“雷”和“沙”的共同点来看看经典 STG 应具备哪些特色（仅指家用机）。

一、两个游戏的敌机种类繁多，而且都富于个性，所以决不会有似曾相识的感觉。这一点对于玩者造成了不间断的刺激，不会因为无聊而做出神经质的事。这里补充一点，有些游戏的敌机靠发出子弹的多少，快慢和耐久度来体现其个性，其实这并不是很成功的。

二、两者的 Continue 次数均有限制，但由于游戏本身不同而略有异处。贵刊好象出过“雷”增加 Continue 次数的秘技，但试问打最终 BOSS 时，玩者既然属于“Continue 级”的水平，又如何用 4up、两种基本装备过关（并无贬低秘技之意）？所以我建议从 Kids 级玩起，不死一条命见最终 BOSS。“沙”最多能调出 9×7 条命，即使这样，因为游戏采用了和“超级马里奥”一样的分段过关系统，即死后不是原地继续，而是从前一段重打，决不允许“蒙混”过关，所以刚上手玩时很容易被 BOSS 折磨得寸步难行。总之，两个游戏都向玩家提出了终结性的挑战——通关不死。

三、游戏中的敌机子弹均不是很多，取而代之的是各种物理攻击方式（冰碴、光柱、不过印象最深的是“雷”的最终 BOSS——Butterfly 手中那柄大剑，还有残像呢！SO Coooool!）。所以操作者已不再是枯燥的闪避那些这神经质式的子弹了，而是各种变速度、兜圈子、避光柱等的动作，充分调用了脑细胞。我至今难忘的是第一次打“沙”第 4 关，其中有一种会发光柱的石像，当我迫不及待地毁灭它时，头像倒下了，但残留光柱随之一扫而下，把我……现在我还是为 KONAMI 的用心良苦而感动，这可能是将二维射击游戏的一种发展方向。

四、背景音乐是射击游击的灵魂之一，优秀的音乐应该是与游戏画面融合在一起的，这种效果不但能使人容易进入游戏境界（最高境界是打完一局后完全想不起来刚才的音乐），而且时而激起斗志，时而消除紧张，伸缩有度，衔接连贯，非现时许多三维 STG 所能轻易达到的。

五、两个游戏都没有“宝”，只有“Shell”来消几颗子弹。这就需要玩者高度集中，其中“沙”更有头痛的分段式打法，比如打 BOSS 时不久就要将其消灭，不幸意志薄弱，而经不起 BOSS 的精神摧残，只有 restart，此种感觉就如考试得了 59 分而要重新复习参加补考。

六、主机的装备具有很高的针对性和平衡性。当你发现“雷”第二关（wood）的 BOSS 用 Free range 来打只用 8 秒钟，当你用不同装备对付各种个性化的中 BOSS 时，不同的爽快感夹杂着爆炸声交叉而来，一定会全方位进入“忘乎所以”的地步（如果用书面语来表达则应该叫作“境界”）。每每打爆机时的感觉，犹如比武大会中的一位精通十八般武艺的“武林”高打（我是天才×××，哈哈……）。关于平衡性，打个比方，如果子弹覆盖面广或自动寻敌，威力必然不大，而强力武器往往难于掌握。

最后，说一下画面的自由度。自由度也就是不只是一味向前，而要上下左右均顾及到，最好有分支路线，这方面“沙”做得更好一些，这种设计最根本的目的在于给人空间感，没有压抑性。

上面所述几点好象在说系统如何如何复杂，当然不是。物极必反，如果“沙”再加上“打击者 1945”中的蓄能系统就多此一举了。

所以二维 STG 的优劣，以予拙见应如下评定：

①敌方个性度（小兵，BOSS）——25%；
②音乐融洽性（是否营造出了本关气氛）——30%；
③Continue 次数（是否适宜本游戏难度）——5%；
④装备利用率（主机装备是否实用，平衡性如何）——20%；
⑤速度适应性（速度的变化是否与当时场地相适应）——15%；
⑥画面自由度——5%；

下面就以上标准评定一下几款知名家用二维 STG 游戏：（由于《1945》虽制霸街机厅，但家用机上感觉全无，故委屈不予评分；MD、FC 游戏均和当时水平作比较）

	①	②	③	④	⑤	⑥	总分
沙罗曼蛇外传(PS)	25	28	4	13	12	4	86
雷霆力量5(PS、SS)	22	26	4	19	12	3	86
镭射风暴(PS、SS)	20	25+5	4	12	7.5	2.5	76
超时空要塞(SS)	17	22	1	7	7	2	56
闪亮银枪(SS)	22	24	4	19	7.5	3	79.5
空牙(MD)	17	25	3	16	12	2.5	75.5
战国之刃(SS)	18	22	3	11	7.5	3.5	65
魂斗罗(FC)	23	25	2.5	18	8	4	80.5
合金弹头(PS、SS)	23	24	3.5	15	7.5	4	77

注：“镭射风暴”（PS、SS）打最终 BOSS 时，由于被其宏大的 BGM 所吸引，导致未打过去，所以加 5 分。

莫道我辈不识君

——由 VR 3tb 的移植度看 DC 街机移植作品及 DC 前景

文/江苏南京　杨翔

以千万计的玩家密切地注视着开辟新世代的巨人的风华与气度，世嘉的拥趸望穿秋水，——只为那一剑的风情。

桔色灯光映照的面纱，沉重地让人不敢揭去……一个声音敲击着每个人的心房："'VF3TB'的移植度到底是多少？DC 能否完全移植 Model 3 基板的游戏？"答案有点儿残酷——AM2 研交了一份不能令人满意的答卷——移植度 90%～95%，与街机版相比仍有欠缺。

首先，击打在对手身上的感觉同街机版相比显得生脆，仿佛是在击打人偶，缺乏击打在肉身上的真实感觉。这种感觉看上去很玄乎，但确实可感觉的到。

其次，操作感对于世嘉的作品来说，似乎从来就不是什么问题。但是 DC 手柄设计的不合理使得这款游戏在操作性上打了一个小小的折扣——偌大的一只手柄，按键却小的可怜，让人有一种找不着键的感觉；手柄握在手上颇为舒适，但十字键、类比摇杆感觉生涩，让人今后如何玩"Nights 2"？

第三，移植度到底有多少，从细节处理的移植上便可一目了然。完成品实现了头发、衣物的飘动，半透明的影子处理；水银战士 Dural 的表现尤为出色。但仍存在诸多不足：利昂的场地中，人物被击打浮空后投射在台阶上的影子是断开的，即略去了垂直于白阶面的那一部分。莎拉等人被击打浮空后，影子的膝关节会出现明显的缺损，而对战时右侧人物的右腿与髋关节连接处亦出现缺损，舜帝和忍者在这一点上尤为明显。可以用来炫耀机能的水的处理，"VF3TB"也表现的不尽如人意，给人的总体感觉比街机"浅"了。舜帝的场地中，水的波动幅度不够大，感觉更象是一块绸布。杰夫里的场地中，↖＋K 所带起的是水块而不是水珠。梅小路葵的场地中亦省去了水面以下冰雪覆盖的土地。

第四，大约每两局中会出现一次跳帧现象。在拥有 300 万多边形处理能力的主机上出现这种问题，让人有点儿不可理解。

也许是迫于压力，AM2 研仓促出手，造成了些许遗憾。由此看 DC 今后的街机移植作品，其前景不容乐观。

纵观已确定移植、未经证实的及玩家期待移植的街机游戏：世嘉拉力 2、梦游美国 2、Super GT、Spike Out；格斗之蛇 2、死亡之屋 2、失落的世界、VR 射手 2、Scud Race 中，"VF3TB"还属较早的作品。由此作一不一定科学但合乎常理的推论：DC 能够确实做到 100% 完全移植的作品恐怕不会有几个。

还记得铃木裕当年对"VF2、3"在土星上移植的承诺，结果是"VF2"移植度不高，"VF3"流产。铃木部长也不过面色凝重地说了句："对不起，我们让广大的土星迷失望了。"那么长的开发时间，他真的不知土星有几斤几两？格斗之蛇、东京番外地，太多的失望后，世嘉打出了"世嘉追求的是游戏的内涵、精神及本质"的旗号。因此，对于来自世嘉的关于 DC 的评价不可尽信。"世嘉拉力 2"延期发售的真正原因不妨先打一问号。

空前强大的光源处理，令"Ridge Racer Type 4"自惭形秽的 CG 播片，几乎无等待的 Loading，这一切使得 DC 看上去大有一统天下的气势。但只要 DC 不能够真正地完全移植 Model 3 的游戏，在经济不景气的日本，毫不犹豫跟进的仍旧只会是世嘉的铁血分子。而令 DC 死生悬命的市场优势占有量仅仅靠他们是无法实现的。

同以往相比，世嘉拉到了数量空前的第三方软件商，但世嘉独撑大旗，卖力吆喝的状况仍未有改观，这是不利的。且不论史克威尔是在进步抑或是倒退，它在无形中主宰着硬件厂商市场争夺的最后结果是不争的事实。软件厂商多极化在短期内还难以实现，争取不到史克威尔的加盟，至多维持在市场上的存活而已，称雄从何谈起？（笔者也不欣赏 SQUARE，至今未用 PS 玩过"史"氏大作。但"史"氏的地位不是我辈口伐笔诛便可改变的。残念……）

DC 的抢滩登陆是已被挤出次世代竞争的世嘉无奈的选择。强大的机能、改良的宣传销售路线在索尼所创造的业界神话面前，仍略显苍白。机能为索尼、任天堂所参透的痛苦，世嘉已不是第一次品尝，无奈中的痛苦不言自明。又一次站在业界的最前沿，穷则思变；而 PS2、N2000 这两记重拳仍蓄势未发，世嘉面临的将是一条比以往更艰难曲折的道路。

编者按：自本栏目开办以来，承蒙各路高手不吝赐教，纷纷投稿。由于本栏目宗旨是让对同一论题有不同看法的双方都有发表意见的机会，有很多玩友积极参与各个论题的讨论。但很多玩友总要在看到与自己观点向左的论点后，在针对该论点进行反驳。由于栏目页码有限，再加上出版周期的制约，不可能总围绕同一论题进行讨论，只能刊登少数几篇。所以，如果玩友对某一论题有感想要对大家说，请尽早投稿，以免耽误阁下的高论。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、国内的玩友多数属于"电玩迷"阶层，"非电玩迷"阶层并不多。
2、动作过关和射击游戏没落了。
3、三维游戏将取代二维游戏。
4、掌机的魅力就在一个"小"字。
5、没有秘技的游戏是不完美的。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

99·2期(总第55期)目录



主　任：吴文虎　　清华大学教授

副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长

委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长

潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任

迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长

陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长

叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编

刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版

主办单位：中国科协工程学会联合会

社长：文若　　主编：叶宗林

编辑出版：《电子游戏软件》杂志社

地址：北京6129信箱

邮编：100061

电话：(010)67152757

彩页美编：王跃

印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂

彩色制版：北京中博设计制版有限公司

订阅：全国各地邮局

刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032

邮发代号：82－648

广告经营许可证：京西工商广字0055号

定价：8.40元

电子游戏软件

特稿

游戏帝国走向崩溃的序幕 …… 41

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 1

中国电玩榜 …… 10

游戏研究所

光明力量Ⅲ·冰壁的邪神宫(SS) …… 22

SD高达·G世纪(PS) …… 24

私立法律学园(PS) …… 25

扣杀球场2(PS) …… 26

每夜一游

天诛 忍·凯旋(PS) …… 34

流行音乐(PS) …… 35

寂静岭(PS) …… 36

疾驰赛手3(PS) …… 37

龙与地下城(SS) …… 38

艾莉的工作室(PS) …… 39

飞行大赛(PS) …… 40

攻略人行道

盗墓者3 …… 14

武装鹫狮Ⅰ&Ⅱ …… 19

科普园地

游戏文化浅研(2)——形式与内涵 …… 53

用计算机知识武装游戏机玩家 …… 54

秘技天地

秘技偏方 …… 63

目录

格斗天书

《月华剑士 2》出招与系统 …… 45
《天草降临》招式的拆与破 …… 49
《天草降临》连续技＋《KOF》人物杂谈 …… 50
《KOF98》连续技 …… 51
格斗要素之我见 …… 52

游戏点评

GAME BAR …… 74

闯关族的家

闯关族的家 …… 66
龙哥热线 …… 70
大墙画廊 …… 72

彩版目录

封面：侍魂之霸王丸、牙神幻十郎
封三：游戏研究所之《勇者斗恶龙·怪兽篇》(GB)
插 1：乱舞势力特别版之缱绻作品 11 号(A)
插 2、3：灵魂能力(ARC)
插 4、5、6：《最终幻想Ⅷ》(PS)
插 7、8：上海参展 COLOR
插 9：霸王街头 006
插 10、11：《恶魔救世主》之热火 POWER 笼罩四野特集
插 12、13：《我的女神》(FX)
插 14、15：大墙画廊 彩版 VOL.25—烟火
插 16、17(中插)：心跳纪念品之藤崎诗织
插 18：侍魂风云录之霸王丸
插 19－24：广井王子之我的成长
插 26－29：《索尼克冒险》(DC)
插 30、31：《沙加·开拓者 2》(PS)
插 32：雪狼画稿之《草雉京》

备忘录：

●《春节图书收藏大行动》首次免费赠送限量版《收藏纪念》，在读者中引起强烈反响(见本期封二)。另：《收藏纪念》因内容增加，改为 304 面。

●99 年开山大作《MAGIC 地带》(原名《三栖人》)将于二月底出版发行。92 面彩页，128 面黑白，定价 24.40 元。现已接受邮购。详情请参考第 69 页及封底广告。

●《GAME BOY 特辑》(修订本)全国限八城市发行。新增 16 面，订价仍为 14 元。

●《98 年下半年合订本》于 1 月 25 日出版发行，定价 28 元。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至“北京 6129 信箱”收款人：发行部 邮编：100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

邮 购 信 息

★《MAGIC 地带》(原〈三栖人〉) ·25.40 元
★《98 下半年合订本》 ·29.00 元
★《都市流行·COOL》(秋季版) ·20.80 元
★《GAME BOY 特辑》(修订本) ·15 元
(以上价格含挂号费 1 元)

购以上四种图书，赠任意一本大墙读本(龙哥热线〈热〉、秘技宝典〈秘〉、三栖人〈三〉、秘技宝典 2〈秘 2〉)

99 年杂志每期 8.40 元，全年共 100.80 元。按月或按季邮购都可以，无赠品(邮资免取)。

★98 年第 1 至 11 期杂志已售完，请勿邮购。

春节图书收藏大行动

十余种图书每册均价 25 元，其中不乏库存珍品。首次免费赠送《电软收藏纪念》一本，限量赠送 9999 本，赠完为止。详见封二广告。


BETOP 北通产品
多彩缤纷的世界
可任意设定“绝招”键——
慢动作
连发键
绝招一触即发
进口产品一定好？
——也许吧，如果是真的！
ProgramPad
绝招之王
PS 绝招王
BTP-8012
PS02 手制
BTP-02
彩色系列：
共有 12 款颜色
美版双振手制
BTP-03 长把——手感更舒适
振动GAME全通
PS 双振手制
BTP-9001
振动光枪
BTP-9002
•振动无须外接电源
•电子式特殊功能设置
PS 一体制转
BTP-8011
NTSC-PAL
PS 光控手制
BTP-07
Memory Card
PS 记忆卡
BTP-04
PS 振动方向盘
BTP-06
特约经销维修点
广州西堤二马路广州电子城1147-1148档
电话: (020) 81844931 刘生
广州西堤二马路37号工业品批发市场3-81,83
电话: (020) 81920120 黄生
北京市朝阳区雅宝路汇阳大厦108房
电话: (010) 65924094
手提: 1381077387 刘生
邮购热线: Tel: 020-81391404 梁小姐
投诉电话: Tel: 020-81844931
上海市普陀区中山北路2625号
电话：(021) 62045569
手提：1391650241 钟生
沈阳市沈河区五爱购物城131号上美电器商行
电话：(024) 24147032 任生
手提：1399886528
成都市人民北路二段二号兴达电器
电话：(028) 3398455 王生
手提：1398000887
广州市利昌行有限公司
Tel: (020) 81391404
Fax: (020) 81710500
手提：1392203292 刘生
备注：另有二十余款配件不能一一尽录，欢迎来人来电查询。
All names, logos etc, are trademarks of their respective companies.
This is not a game, this product is not sponsored, endorsed or approved by SON

SONIC ADVENTURE™

ソニックアドベンチャー

● 对应机种：Dreamcast
● SEGA● 预定12月23日发售
● ￥5800● 媒体：GD-ROM

Special 特報 Report!

虽然游戏的发售日延后了一些，刚好成为献给玩家们的圣诞礼物。现在游戏开发已进入最后的调整阶段，SONIC TEAM的实力颇令人期待喔！



LAST 5 WEEKS!

2人是热恋中的情侣吗！？

在车站广场相遇的2人，有如一对情侣般地进入闪亮公园去游玩。便是被艾咪拖去的索尼克，虽然是觉得有点麻烦？不过这可是自先前的“SONIC CD”之后的久别重逢。

来到夜晚霓虹灯闪烁的街道！

这次所要介绍的主要舞台是车站广场的游乐园—“闪亮公园”。在这个被霓虹灯装饰得灿烂夺目的主题公园中，将会有许多充满魅力的新奇动作舞台，提供给各位玩家们在此尽情地享乐喔！



←在车站广场偶然相遇的艾咪和音速小子。由于艾咪硬是要黏着音速小子，于是2人一起行动，来到这条街上的游乐园“闪亮公园”。不过，2人却意外地在中途走失了，于是……！？





SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

使用道具之时也有画面喔！

从这次已发表的画面中，可以确知音速小子使用卡片的模样；也有使用其他各种道具的画面喔！

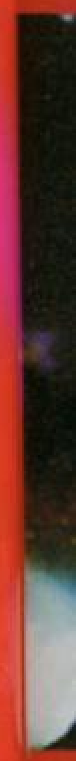






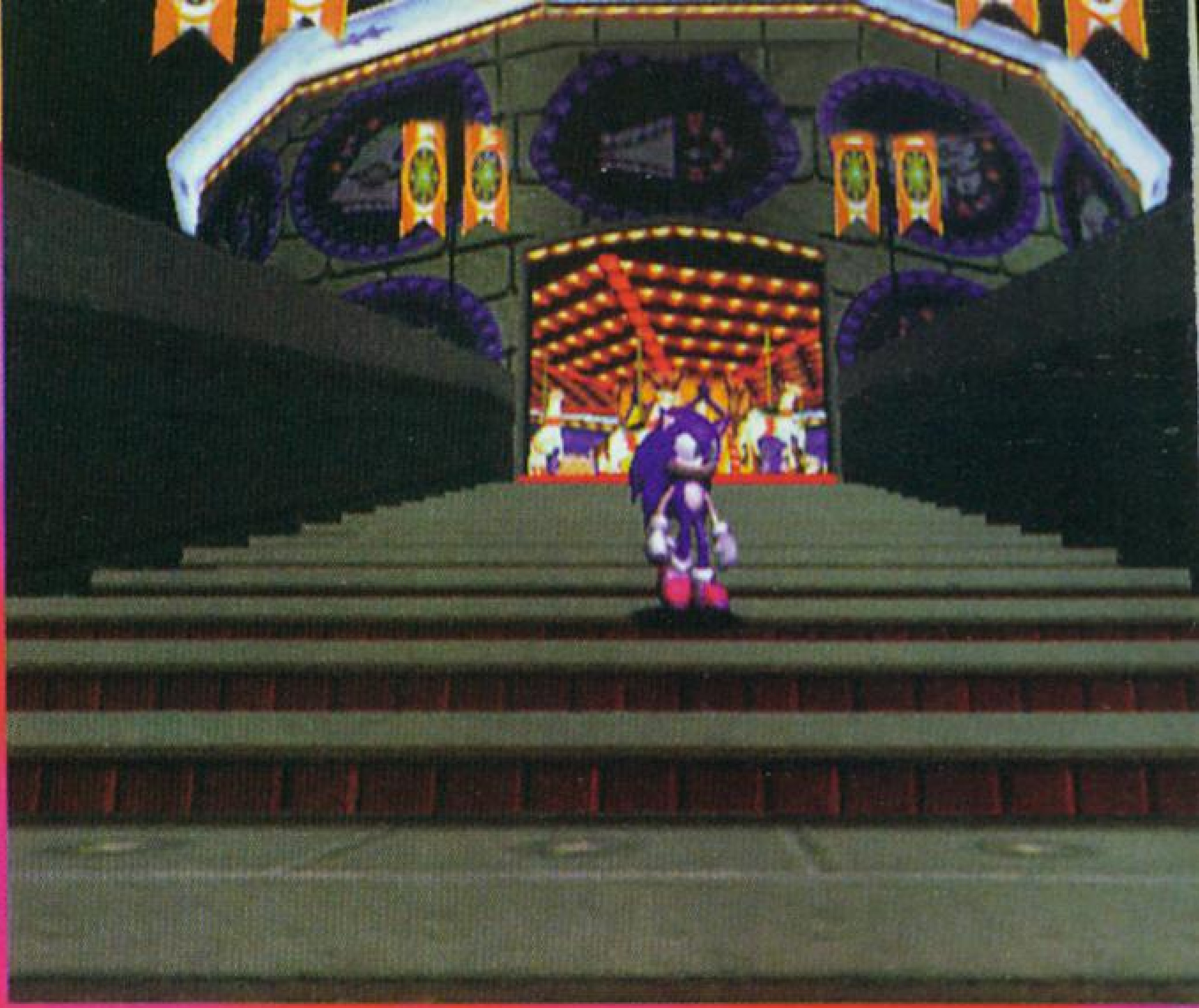
→和艾咪走失的音速小子看起来似乎蛮孤单的！？另外，有关艾咪的动向在她的剧情故事中会有明白的交待。





从车站广场出发来到闪亮公园

闪亮公园就是索尼克和艾咪两人相遇之后，打算要去地方。假扮成一对情侣，进入游乐园的2人，在玩得兴高采烈之艾咪竟然和索尼克走失了。为了寻找艾咪，索尼克往高速公路出发。顺着故事剧情来看，似乎是蛮有趣的！



NEW ZONE
TWINCLE PARK
闪亮公园

这就是SONIC TEAM所谓的主题公园，对此的期待当然是无可言喻！到底有怎样新奇的游乐设施呢！？

通宵达旦地游玩也无妨

在车站广场的某个角落有一座巨大的主题公园，那就是“闪亮公园”。这是一座24小时全天开放的游乐园。现在正在实施“情侣免费优待”的活动。既总是所谓的动作舞台，那么玩家们多多利用各个卖点游乐设施，来展开丰富而多样的行动吧！在炫丽的霓虹灯光中，尽兴地游玩吧！

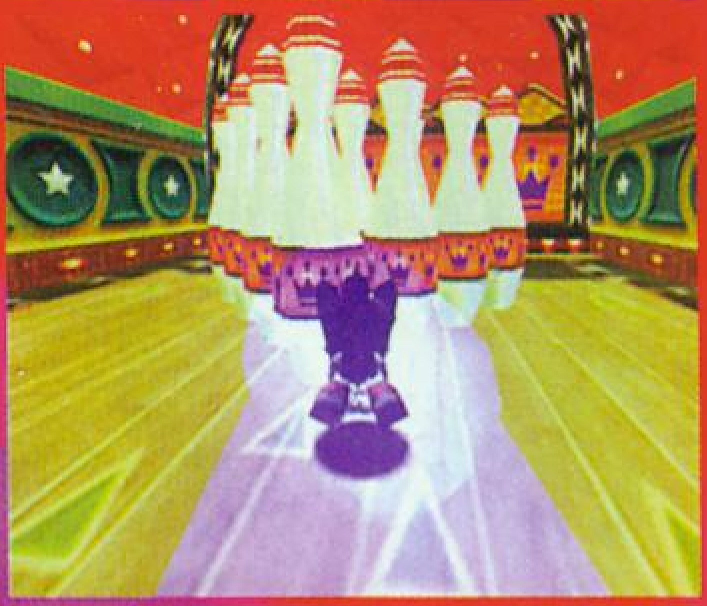


以情侣身份进去好不好嘛…！？



←↑趁着有情侣免费优待的机会，硬是拉着索尼克去玩的艾咪，此后2人是否就能共渡美好的夜晚呢！？









在游乐设施中尽情地玩！

在“闪亮公园”中有许多新奇的游乐设施。从固定班次的云宵飞车，到以自己当保龄球去撞球瓶…等各种各样有趣的游戏都有。此外应该也有其他游戏吧！？

云宵飞车

保龄球



走！向高速公路出发！



因突然相遇而感到惊讶的音速小子与艾咪。



两人假扮成情侣（？）而得以进入游乐园之中。



但2人却在游玩的途中因找不到对方而走失。



为了寻找走失的艾咪，音速小子向高速公路出发。

向主题公园出发吧！



A-LIFE
查欧的秘密

培育出可爱的查欧吧！

之前，曾经在东京电玩展上公开过的A-LIFE查欧，虽然在前回已做过简短的介绍，但是这次我们要为玩家们更进一步地做明白而详细的报告。它是被饲养在冒险舞台内，一处被称为“查欧花园”的地方。在这个花园中，玩家们将可以和它做各式各样的沟通与交流喔！



A-LIFE的意思是？

所谓的A-LIFE（ARTIFICIAL LIFE），其意思就是指一种由借着电脑来模拟重现出生命的特有生物；简而言之地说，就是“人工生命”。SONIC TEAM总代表作“梦精灵”之后，在这次的“索尼克大冒险”中，也搭载了此类专门为游戏而设计的系统。



“梦精灵”梦想世界中的居民奈特皮安。它们在一个具有生态的世界中生活着。



CHAO GARDEN 查欧花园

这里就是传说中的「查欧花园」有着托儿所的室内游乐场般的溫馨感觉，查欧正和保护中的动物们在这里亲密地游玩，这次加上了繁殖与变化特征，并以玩家与角色之间的双向沟通为重点。

查欧的培育步骤①
查欧的蛋与获得动物

虽然说查欧 是在“查欧花园”，但它到底是如何生出来的呢？至今仍未明朗。从前次公开的照片中，可以清楚看到查欧的蛋在冒险舞台中出现，因此应该能想象查欧蛋也是在此生下的。另一方面，促进查欧成长需的动物们，必须靠着打倒出现在动作舞台中的喽罗型敌人，才能够保护它们喔！





→这就是既象是妖精又象是天使的不可思议生物——查欧。它与奈特皮安有着不同的可爱模样。综对音速小子会表现出各各种不同的感情态度喔！

查欧的培育步骤②
查欧和动物相接触

玩家们先在“查欧花园”找出一匹喜爱的动物，带到查欧的鼻子前。有了反应的查欧，便会紧贴在在该动物的脸上（这个动作乱可爱的喔！而在这瞬间，它会继承该动物的能力以及外型特征。由于，继承其他动物的能力后可以组合各种不同的类型；因此您当然也就能培育出拥有众多能力的查欧了。



←每一只查欧的参数值都不同，对玩家的好感度也是如此喔！



→要在「查欧花园」登场，可是没有任何条件限制喔！

查欧的培育步骤③
移动到虚拟记忆体上

在为数众多的查欧中，玩家可以选择一只自己喜爱的查欧，来到“查欧花园”一块叫做“虚拟记忆体机器”地方。在此处按下决定后，你的查欧便会被吸入机器中，而移动到虚拟记忆体上。天气不错时，您可以将查欧转移到记忆体上外，带它出去戶外走走。这样亲密的游戏伙伴，您一定会爱不释手吧！？



↑基本上只有一只的查欧能移至虚拟记忆体。不过若能够多准备几块记忆体的话，就可带走好几只！？

→DC的PDA



查欧的培育步骤④
随身携带培育成长

与PDA上的查欧之间的沟通方式可是充满RPG味道。详情內容虽然尚不明朗，不过似乎是可以任意选择和查欧散散步啦！或是和它作书信往返的样子…。这些可不是一般人所能做得到的喔！在此我也蛮期待的。对了！你也能在虚拟记忆体上，和你的好友进行查欧的对战或交换喔！



←在电玩展上，有展示出存在于PDA中在的查欧。



→再回到？「查欧花园」？试看看。您是否知道要如何培育了吗？

大追击!!

动物和查欧的奇妙关系



查欧将其他动物的特殊技能或体态吸收之后，在外型上将会产生许多不同的变化。小动物们的种类有右边列举出的这些，你的查欧当然能够从它们身上继承到各种大异其趣的特征，您不妨试着去排列出各种有趣的组合来看看。



↑让它和兔子接触的话，说不定会长出长长的耳朵，到处蹦蹦跳跳，性格也许会变得孤癖。

【艾克玛所捕捉到的动物们】

艾克玛博士将来自世界各地的小动物加以紧集，依据个别的智力将其编和机器人之中。若将机器人破坏之后将它们顺利救出，则能够给予在“查欧花园”中成长的查欧相当大的影响，若能继承到鸟或海豹、狮子…等的能力也是一件非常有趣的事。



from SONIC TEAM



这次在人工生命“查欧”的身上加入了在“梦精灵”当时所无法制作的“性格”要素。性格是靠着与玩家之间的双向互动所形成的，性格也会使查欧的行动产生变化。若能够培育出有性格而计人欢心的查欧们，必定能产生您喜爱的查欧来；还有和好友的查欧一起玩也是蛮有趣的喔！至于，其他详情下次再告诉大家吧！最后关于小动物的种种细节，目前尚未制作完成，敬请期待。

（SEGA第3CS研究开发部·饭冢）

查欧的百态

CHAO'S LIFE

查欧的继承能力是什么!?

玩家可试着去猜想看看，查欧将可从上列小动物中得到哪些继承和能力。单纯地如：鸟类的飞行能力、海豹的游泳技术…等，又譬如猩猩的敲锣或是澳洲袋熊的爬树等应该都能得到吧！靠着各样的组合而发挥出全新的能力，这种可能性也是有的。总之，蛮值得让人去尝试。也许能培育出如“梦精灵”中的超级皮安一般的领袖角色喔！？



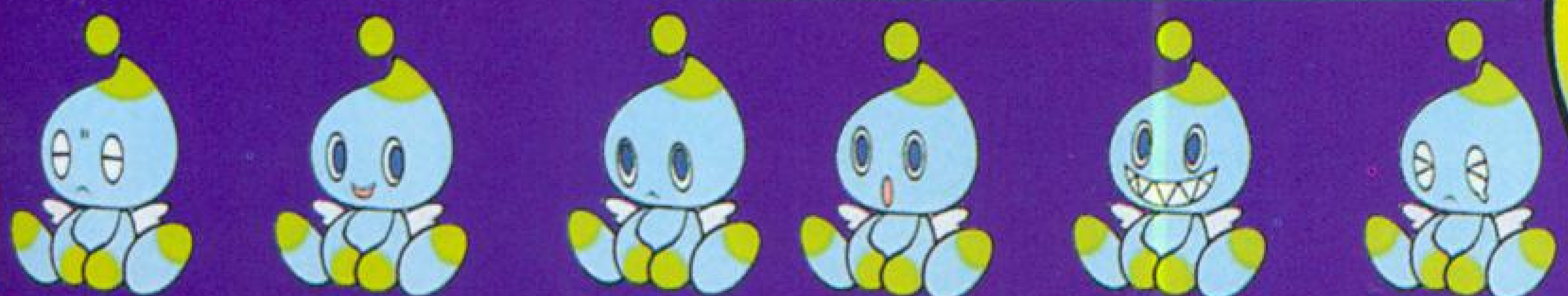


←↑各种的感情也是重点，喜欢你时便会亲近过来，讨厌时便会对您扮鬼脸，甚至是丢石头。凭借着好感度，您将与有查欧作直接地接触。

譬如…

狮子	脸上会出现有如鬃毛般的突起物。性格若是也变得凶猛狰狰的话，可就不好了！也许会变成肉食动物也说不定！？
鹦鹉	说到鸟当然会有在天空飞行的能力罗，也有可能继承到鹦鹉擅长模仿的能力。也许会长出色彩鲜艳的羽毛喔。







PS 厂商：史克威尔　类型：RPG
发售日：预定99年春季　媒体：CD-ROM

SaGa FRONTIER II サガ フロンティア 2

沙加·开拓者2

出色的水彩画画风，实在让人相当期待它的发售日期！而这一期我们会介绍两条新街道以及新的战斗系统“联合攻击”的相关情报喔！

公开两个新街道画面

这是一款以主角古斯塔夫为中心，并以各种角度来描绘一个世界之历史的RPG游戏。这回的情报是为各位介绍两个新街道的画面，分别是“夜之街”和“威斯迪亚”。虽然具体的情报尚未公开，不过相信在画面中也能感受游戏气氛。

贫民街“夜之街”

←↓为夕阳所包围的“夜之街”。有很多贫困的人们静静地住在那里。象伽莱奇房子，也会让人觉得脏脏的呢！





在街道收集情报吧！





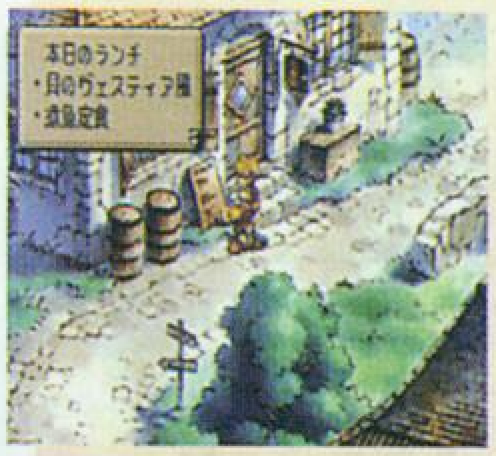
↑→在这里各式各样的人都有，象是对主角加以奉承的，而相反的也有怀疑着主角的人。这条街道应该也曾经繁荣过吧！

有很多人们静静地生活着的街道

渔村“威斯迪亚”

↓→“威斯迪亚”给人像是地方村落的感觉，附近也有叫树海的迷宫。







会有种种的相遇！







←↓位于威斯迪亚的酒吧，有时也会遇到一起战斗之同伴的场面。

为你详细介绍主角古斯塔夫的父·母·妹妹！！

由于主角不能施行法术，所以在七岁时，就被王家驱逐出境。这回要为玩家介绍的是他的父亲一古斯塔夫12世、母亲索菲和妹妹玛莉。在他们的世界中由诺尔、修特、巴斯和欧特等4个侯爵所治理，而主角出生的飞尼王家，就是位于其中之一的巴斯侯国里面。

GustavXII 古斯塔夫12世 (1195-1245)



主角古斯塔夫的父亲，菲尼王家的国王。企图运用外交力、军事力统一此世界的四侯国、再建帝国。

Sophie 索菲 (1200-1239)



诺尔侯的女儿，18岁嫁到菲尼王家。当主角被放逐时，就随着他出城。

Marie 玛莉 (1227-)





主角的亲妹妹。相隔20年再见面时，两人的感情……

联合敌、我两方的新战斗系统

提到战斗系统，这次的作品可说是比前作提升许多，其中像依施展技艺与招数的攻击顺序而产生威力超强的连续技的“联合攻击”中，就加入了崭新的要素，也就是将敌招数和我方招数加以联合的要素，借此可利用对手攻击的方法。



此作“闪烁”也依然存在！

→头上灯泡亮了，施展出新的招数吧！


↓→令其睡眠或施毒的法术和技艺，也编入攻击中呢！

也有状态异常的技艺和法术！


接着

↑生命点数也会转换为法术点数。

①我方同伴的联合！

当发动联合攻击时，凡与联合有关的所有角色皆发光，被简略化的招术名字将会显示于视窗上。在这里就以我方的联合攻击为例，介绍雷系的三段攻击“召雷机械光”。




↑→发动联合技，首先以召雷之术攻击敌人。

召雷机械光的连击！


↑←在画面的左端会依序的显示施展联合招数的经过，当然联合攻击与其使用相同的招数给予一个敌人一次的攻击，还不如一次就给予强大的攻击。

②敌方的联合！

敌方的队伍也和我方一样，会施展联合攻击，一旦敌方阵容联合起来，一定会惨遭不幸的。所以想避开这一大损伤，就一定要尽快将怪兽打倒喔！


↑2位敌人的身体发光了，将发动敌方联合攻击了。


→从「挥斩」到「横砍」的联合攻击，进行得相当流畅呢！

敌队伍也施展联合攻击了！！



↓一场乱斗出现了，似乎有一股不祥的预感。



③联合敌我方！？

接着便到了将敌人招术和我方招术联合的时候。若能巧妙的联合敌人招术来攻击是最好不过的了。不过有时当我方招术和敌方招术联合起来时，反而会遭到很大的损伤，这点务必要小心！





↑→敌我方身体发光，集气于敌方角色德尔特雷帕尔上，接着便联合我方角色的雷云剑。

→联合攻击「集气雷云剑」向敌方角色施展开来了，这是巧妙利用敌人技巧的例子。



遭到无法预测得到的大损伤！



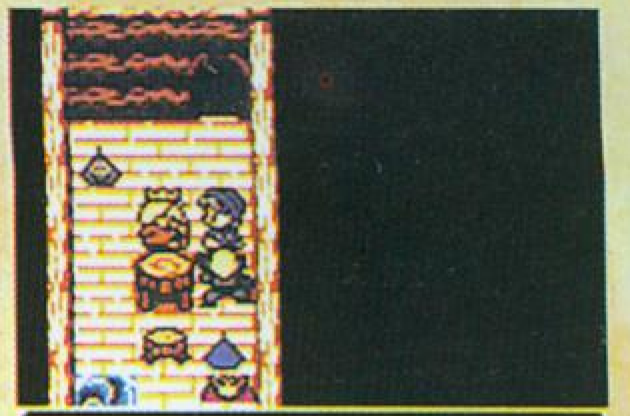
《草雉京》 北京 雪狼



ドラゴンクエストモンスターズ
MONSTERS

勇者斗恶龙·怪兽篇

～特瑞的神奇王国～



就连BOSS也可以交配得到！下文图表中还有怪兽的特技信息。

GB | 厂商：ENIX　容量：16M
发售日：98年9月25日　对应：彩色GB、通信线

翻译/Z·1·Z、PERFECT

????系怪兽的真实身份是在DQ系列中登场的历代最终BOSS，虽然BOSS们只在通关后出现的旅之扉中出现，但即使打倒它们也不能使之加入队伍，入手的唯一方法就是交配。在这里将会公开它们的全部情报，将这15个強大的敌人掌握在手中吧！

收集怪兽的「父母」是极为重要的！



恐怖与乡愁交错的瞬间。当时绝望感充满心中，现在又大喜过望。

りゅうおう

まおうのつかい + グレイトドラゴン
●ギラ・めいそう
●ドラゴラム
统率众魔物，以征服世界为目的

りゅうおう（变身后）

りゅうおう + しんりゅう
・みなごろし・ひのいき
・ひかりのはどう
抛弃了伪装的龙王之身

ハーゴン

ワイトキング + メタルキング
・ギラ・イオ
・タッツウしょうかん
图谋使破坏神复活的恶魔神宫

シドー

ジャミラス + ローズバトラー
・ひのいき・つめたいいき
・ジゴシパーク
掌管破坏的龙形邪神

バラモシ

ハーゴン + やまたのおろち
・イオ・がんせきおとし
・ジゴシパーク
君临所有的魔物顶点的大魔王

ゾーマ

りゅうおう + シドー
・つめだいいき・ビッグバン
・いてつくはどう
连大魔王也是走卒的邪恶根源

デシピサロ

デュラン + しんりゅう
・れんぞくこうげき・ひのいき
・ジゴシパーク
使用进化的秘宝而拥有了强大力量的魔族之男

エシターク

デスピサロ + キングレオ
・さみだれぎり・いてつくはどう
・ギガシラッシュ
不受时间与空间影响而存在的邪神

ミルドラーシ

エスターク + ゴールデンスライム
・メラ・イオ
・デイン
企图支配人类世界的魔界之王

ミルドラーシ（变身后）

ミルドラース + デンタザウルス
・むきをすいこむ・ひのいき
・いてつくはどう
抛弃人类外表的魔界王的真正样子

ムドー

バラモス + ダークホーン
・ひのいき・つめたいいき
・どくのいき
君临所有魔物的顶点大魔王

デシタムーア

ゾーマ + ミルドラース
・ジゴシパーク・ビッグバン
・タッツウしょうかん
在现实与梦境两世界的缝隙中生活的魔王

デシタムーア（变身后）

デスタムーア + さそりアーマー
・たいあたり・ひのいき
・やみのはどう
抛弃人类的外表，使人看到它部分力量的姿态

デシタムーア（最终形）

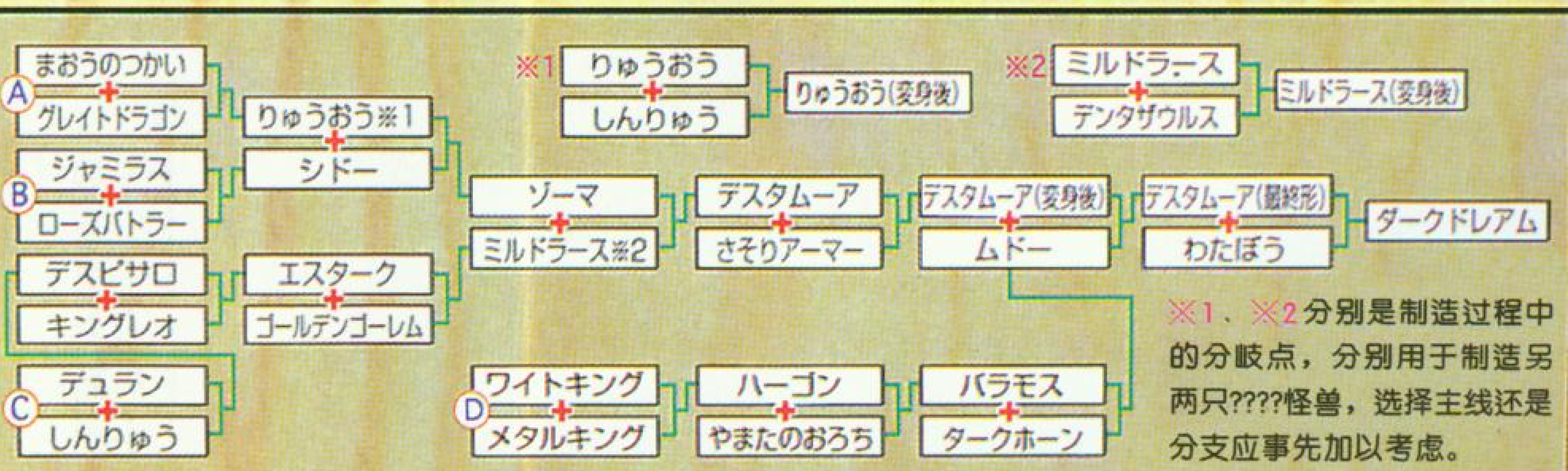
デスタムーア（変身後） + ムドー
・せいしんとういつ・ビッグバン
・いてつくはどう
真正的勇者才能见到的真正形态

ダークドレアム

デスタムーア（最終形） + わたぼう
・デイン・ひのいき
・つめだいいき
力量凌驾于魔王之上的破坏、杀戮之神

ダークドレアム的制造法

没有作为敌人登场而只能通过交配交生的ダークドレアム。右表的A、B、C、D表示了交配的4个起点。制造它需要26只怪兽！几乎全部由????系怪兽合成的它的实力究竟会是……



※1、※2分别是制造过程中的分岐点，分别用于制造另两只????怪兽，选择主线还是分支应事先加以考虑。



99年2月下旬出版

随赠4开彩色海报一张

敬请期待

定价24.40元

ISSN 1006-5032

02>

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：8.40元